SIM TOWER™

DAS VERTIKALE IMPERIUM

BENUTZER HANDBUCH

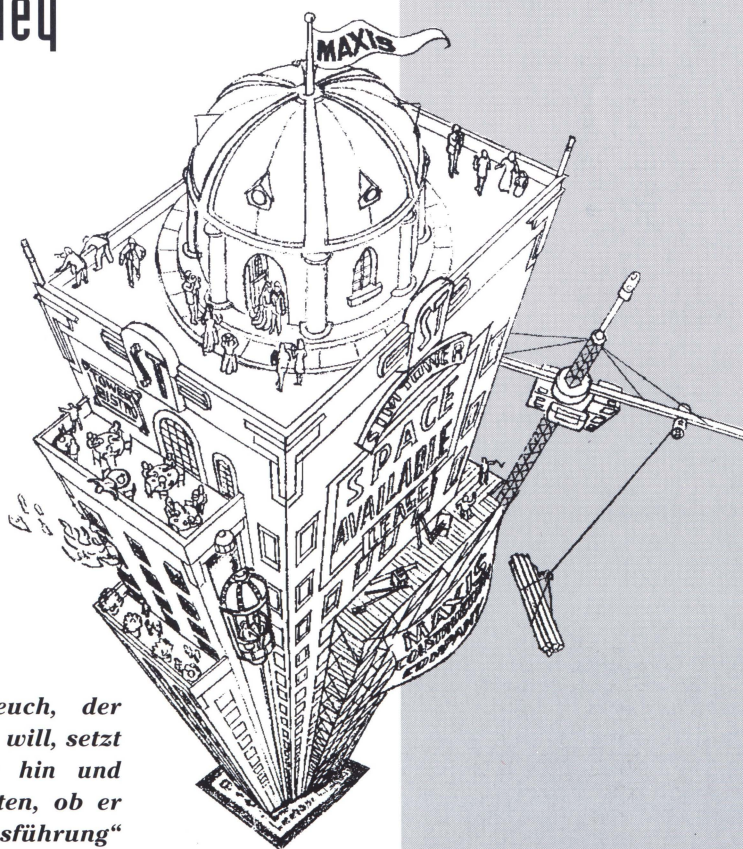
MAXIS

SIM TOWER™

THE VERTICAL EMPIRE

BENUTZERHANDBUCH

Tom Bentley



„Denn wer von euch, der einen Turm bauen will, setzt sich nicht zuerst hin und berechnet die Kosten, ob er genug habe zur Ausführung“

— Lukas 14:28

SIM TOWER

MAXIS
2 Theatre Square
Orinda, CA 94563-3346
Tel: 510-254-9700
Fax: 510-253-3736

Urheberrecht der Software 1994, Yoot Saito. Alle Rechte weltweit vorbehalten.
Urheberrecht des Handbuchs 1994, Sim-Business. Alle Rechte weltweit vorbehalten.
Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Sim-Business kopiert, reproduziert, übersetzt oder auf irgendein elektronisches Medium verkleinert oder in maschinell lesbare Form überführt werden.

ISBN 1-56754-132-1

Maxis Software Lizenzvertrag

DIE BEILIEGENDEN SOFTWAREPROGRAMME SIND VON MAXIS ZUM NICHT AUSSCHLIESSLICHEN GEBRAUCH AUF EINEM EINZELPLATZCOMPUTERSYSTEM ZU DEN UNTEN ANGEGEBENEN BEDINGUNGEN LIZENZIERT.

Lizenz

Sie haben das nicht ausschließliche Recht, das beiliegende Programm auf einem Einzelplatz-Computer zu betreiben. Es ist nicht erlaubt, die Programme elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen zu übertragen. Es ist nicht erlaubt, Kopien des Programms oder der Dokumentation an andere zu verteilen. Sie können eine (1) Kopie der Programmdisketten zum ausschließlichen Zweck der Sicherung erstellen. Wenn das Programm auf Festplatte oder einem anderen Datenspeicher installiert wird, darf eine Kopie des installierten Programms als Teil von und ausschließlich zur Archivierung gemacht werden. Die Software darf nur permanent von einem Computer auf einen anderen übertragen werden, und nur, wenn alle Kopien der Software auf dem ursprünglichen Computer permanent entfernt werden. ES IST NICHT ERLAUBT, DAS PROGRAMM ODER DIE DOKUMENTATION INSGESAMT ODER AUSZUGSWEISE ZU BENUTZEN, ZU KOPIEREN, ZU MODIFIZIEREN, IN UNTERLIZENZ ZU VERGEBEN, ZU VERLEIHEN, ZU VERMIETEN, ZU ÜBERTRAGEN, ZU ÜBERSETZEN, WENN DIES NICHT AUSDRÜCKLICH IN DIESEM VERTRAG VORGESEHEN IST. ES IST NICHT ERLAUBT, DIE SOFTWARE, ODER JEGLICHEN TEIL DAVON IN EINE PROGRAMMIERSPRACHE ODER EIN FORMAT ZU ÜBERTRAGEN, ZU DEKOMPILIEREN, ODER ZU DESASSEMBLIEREN. DIES GILT AUCH FÜR KOPIEN, MODIFIZIERTE FASSUNGEN UND GEMISCHTE TEILE.

Beschränkte Garantie

DIESE PROGRAMME WERDEN GELIEFERT WIE BESEHEN, OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZITE GARANTIE IRGENDEINER ART, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE IMPLIZITEN GARANTIEN FÜR MARKTFÄHIGKEIT UND EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK. DAS GESAMTE RISIKO DER ERGEBNISSE UND LEISTUNG DER PROGRAMME LIEGEN BEI IHNEN. MAXIS GARANTIERT NICHT, DASS DIE FUNKTIONEN DES PROGRAMMS IHREN ERFORDERNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DIE FUNKTION DES PROGRAMMS OHNE UNTERBRECHUNGEN ABLÄUFT UND FEHLERFREI IST. Die einzige und ausschließliche Rechtsmittel für den Käufer oder Benutzer dieser Software und der Begleitdokumentation ist die Rückerstattung des Kaufpreises oder der Ersatz des Produktes, nach Wahl von Maxis.

Wichtiger Hinweis

Die hier verwendeten Abbildungen stammen aus der englischen Version. Die Software ist vollständig übersetzt.

Nur dem Originalkäufer gewährt Maxis eine Garantie auf die Diskette, auf der die Software verteilt wird. Für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Kauf wird garantiert, daß sie frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Wenn innerhalb des Garantiezeitraums die Diskette einen Fehler aufweist, kann Sie kostenlos an Maxis gesandt werden und ein Ersatz erhalten werden. Die Garantiezeit für das Medium wird beim Empfang einer Registrierkarte automatisch ausgeweitet.

Maxis ist ein eingetragenes Warenzeichen und SimTower ist ein Warenzeichen von Sim-Business.

Credits

Tokyo Team
Konzept und Spieldesign: Yoot Saito
Programmierung: Takumi Abe
Grafiken: Atsusi Hotta, Yo Murashima, Hidesato Matsumoto
Sound: Yasuhiro Kawasaki
Projektleiter: Masahiko Tsukuno

Maxis-Team
Produzent: Michael Perry
Produktleiter: Julia Hing
Tester: Michael Gilmartin
Zweiter Tester: Cathy Castro, Kirk Lesser
Qualitätssicherung: Alan Barton
Technische Leitung: Chris Charman
Zusatzgrafiken: Shannon Galvin
Zusätzliche Soundeffekte: Michael Perry
Herstellung: Val Garcia, Martin Chan, Kim Vincent
Dokumentation: Tom Bentley
Kopiebearbietung: Debra Larson, Michael Bremer
Dokumentationsentwurf: Vera Jaye, Kristine Brogno
Layout: Amy Melker
Verpackungsentwurf: Jamie Davison Design, Inc.
Verpackungsillustration: David Schleinkofer

Besonderer Dank an: Will Wright, Bob Derber, Joe Scirica, Jeff Braun, Sam Poole, Michael Bremer, Jamie Doornbos, Neil Alexander, John Lewis, Brian Conrad, Deborah Gross, Doug Litke, Ileana Sander, Robin Harper und D. B. Cooper.

Inhalt

Einleitung 1

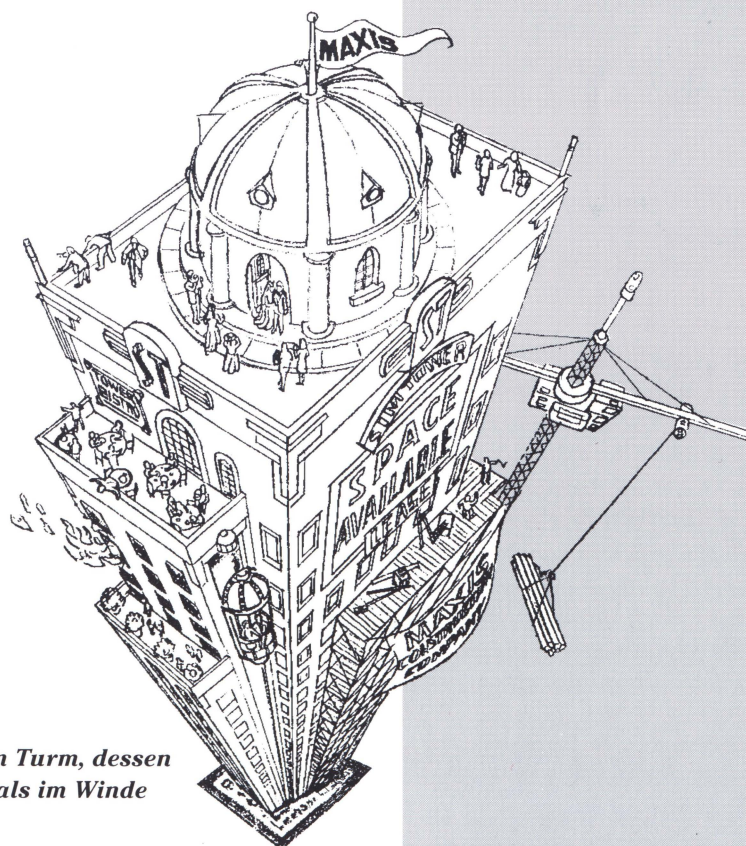
Rundgang 9

Nachschlageteil 25

- Zu Beginn 26
- Menüs 31
- Fenster 35
- Die Werkzeugleiste 48
- Strategien 61
- Das „Innenleben" der Simulation 64

Index 69

EINLEITUNG



„Stehe fest wie ein Turm, dessen Spitze sich niemals im Winde bewegt."

— Dante

Willkommen bei SimTower

Willkommen bei SimTower! Dies ist eine einmalige Chance, einen modernen Wolkenkratzer zu bauen und die vielfältigen, ineinandergreifenden Aktivitäten und Funktionen zu überwachen und zu organisieren. Als Besitzer und Manager stampfen Sie Ihr Hochhaus praktisch aus dem Boden und konstruieren es bis in alle Details nach Ihrem Gutdünken. Sie bauen Büros, richten Wohnungen, Cafés und Restaurants ein und haben schließlich eine Struktur, die eher einem lebendigen Organismus gleicht. Mit jeder weiteren Geschichte wachsen die Herausforderungen: Jeder Bewohner und Besucher von SimTower, ob er in einem der Büros arbeitet, hier zuhause ist oder in einem der Läden seine Einkäufe tätigt, hat ein Ziel vor Augen ... und will keine Zeit verlieren.

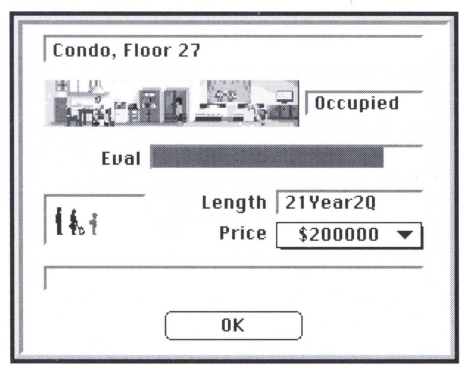
Sie müssen ein immer komplexeres Transportsystem organisieren, das die Fahrgäste rechtzeitig an ihren Bestimmungsort bringt. Sonst zeigen sie ihren Unmut, indem sie ihre Zeit anderswo verbringen. Die Bewohner arbeiten, gehen essen, haben Sodbrennen und berichten über Schnäppchen, die sie beim Einkauf gemacht haben. Da es nicht möglich ist, die höheren Spielebenen zu erreichen und damit in den Genuß der Luxusgüter und eines höheren Gehalts zu kommen, wenn Sie die Mieter nicht halten können, ist es in Ihrem eigenen Interesse, sie zufrieden-zustellen.

Natürlich ist es nicht damit getan, möglichst viele Mieter anzulocken. In SimTower brauchen Sie Gespür für das psychische und physische Wohlbefinden der Bewohner sowie für die Gesamtatmosphäre des Gebäudes. (Ästhetisches Feingefühl darf auch nicht fehlen, zum Beispiel dann, wenn entschieden werden muß, ob der Schnellimbiß direkt an der Ecke zu den Luxusappartements eingerichtet werden soll.)

Wie alle waschechten Maxis-Spiele ist auch SimTower in der Art einer mehrstöckigen Torte aufgebaut, mit

zahlreichen Möglichkeiten auf vielen Ebenen. Jede Geschichte im SimTower ist gleichzeitig eine Erzählung; jeder Bewohner hat eine Streßschwelle und einen Gemütszustand, den Sie individuell überwachen können. Ebenso hat auch jedes Büro, jedes Restaurant, jede Eigentumswohnung einen „Zustand". All diese Einzelzustände tragen zum Gesamtzustand und zur Gesamtatmosphäre bei. Von dieser Atmosphäre hängt es ab, ob die Bewohner bleiben oder ausziehen. Wenn die Bewohner rot sehen – und das tun sie auf dem Bildschirm – stecken Sie bald in den roten Zahlen.

Deshalb müssen Sie vernünftige Entscheidungen treffen: Ein Café gehört neben die Büros, aber wegen des Lärms besser nicht in die Nähe der Hotelzimmer, jedoch nahe genug an den Aufzug, und den Aufzug verlegen Sie besser da hinüber, für die Theaterbesucher ... Hat der Hausmeister in Raum 765 für Ordnung gesorgt? Diese und unzählige andere Überlegungen werden mit 100 Geschichten multipliziert. Da haben Sie alle Hände voll zu tun! Bewohner und Besucher stellen Forderungen, was die Verkehrsmittel angeht, die Bilanz muß stimmen, die Mieten müssen den Einkommen angepaßt und aufgeregte Mieter beschwichtigt werden.



Typische Wohnungseigentümer

Wenn Sie Ihr Gebäude weiter ausbauen und die Zahl der Bewohner erhöhen, steigt auch der Grundwert des Gebäudes, gemessen in Sternen, parallel zur Komplexität des Gebäudes. Sie werden feststellen, daß man die Leute nicht mit links an ihren Bestimmungsort bringen kann. Aber die Belohnung steigt mit Ihrem wachsenden Organisationstalent, bis Sie Turmebene, das Walhall der Gebäudemanager erreichen. Die Einzelheiten überlassen wir Ihrer Vorstellungskraft, aber die Anstrengung lohnt sich. Wenn Sie wollen, können Sie sich mit lächerlichen dreistöckigen

Pizzerien zufrieden geben und die Hausmeister bis elf Uhr pennen lassen – schließlich haben Sie das Spiel gekauft, und Sie sind der Herr und Meister. Sie müssen dann nur aufpassen, daß die Bewohner nicht ihre Telefonnummer herausbekommen.

Eine Anmerkung von Yoot Saito, dem Erfinder von SimTower

Willkommen bei SimTower!

„Des Kaisers neue Kleider" gehört zu den bekanntesten Märchen auf der ganzen Welt, auch bei uns in Japan. In gewisser Hinsicht hat es mich zum SimTower-Simulationsspiel inspiriert.

Ich bin von Natur aus sehr neugierig. Neugierig, zu erkunden, was im Innern der Kiste passiert. Dabei kann die Kiste ein beliebiges System sein, eine Organisation, eine Dienstleistung des täglichen Lebens, deren interne Vorgänge der Allgemeinheit verborgen bleiben. Diese Kisten sind „Spezialgebiete" oder auch „das Establishment". In Fachkreisen spricht man von einer „Black Box". Immer wieder machen es sich Journalisten zur Aufgabe, solche schwarze Kisten durch Artikel und Fotoreportagen der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, was jedoch meist danebengeht, da manche Systeme so komplex sind, daß sie sich der Erklärung durch linearen Text und zweidimensionale Fotografien entziehen.

Irgendwann in letzter Zeit habe ich angefangen, mich für Aufzüge zu interessieren. Manche finde ich furchtbar frustrierend, andere besonders reizvoll, obwohl sie gleich viele Kabinen aufweisen und die gleiche Anzahl von Stockwerken bedienen. Ich habe angefangen, mich zu fragen, woran das liegt. Aufzüge, die zu langsam funktionieren, so daß die Leute nervös werden, sind ein weit verbreitetes Übel. Aber es gibt niemanden, der zu sagen wüßte, was nicht in Ordnung ist, und noch viel weniger jemanden, bei dem man sich beschweren könnte.

Da ich von der Architektur her komme, habe ich meine Bücher nach Informationen über Aufzüge durchforstet, ohne jedoch einschlägige Informationen zu finden. Dann rief ich einen großen Aufzugsunternehmer an und fragte, wie Aufzüge betrieben und geplant werden. Mir wurde gesagt, die Informationen seien „streng vertraulich".

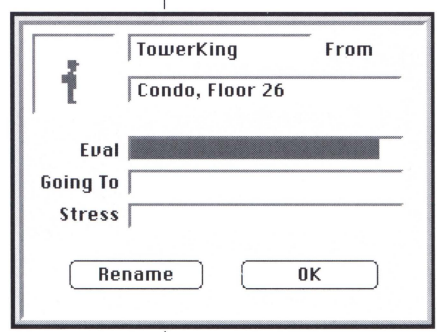
Daraufhin begann ich, mit meinem Partner und Programmierer Abe das Projekt zu entwickeln, das

jetzt unter dem Namen SimTower bekannt ist. Im Verlauf der Arbeiten entdeckten wir, wieso es keine Bücher zu dem Thema gab – die Bewegungen eines Aufzugs sind, wie Tanzschritte, mit Worten allein kaum zu beschreiben.

Als wir SimTower schufen, waren wir also keineswegs Experten, sondern gingen von einer Frage aus. Wir bauten die Simulation, um die – keineswegs einfache – Antwort auf diese Frage zu finden. Mit Simulationen kann man Dinge aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten und Zusammenhänge verstehen, die man andernfalls nicht erfassen könnte. Und nun haben Sie mit SimTower die Möglichkeit, neben zahlreichen anderen Zusammenhängen auch die Funktion sowie die tatsächliche und gewünschte Zeitplanung von Aufzügen zu erkunden.

Und stellen Sie sich vor: Nachdem SimTower in Japan erschienen war, veröffentlichte eine große Wochenzeitschrift eine Titelgeschichte zu der Frage, wer denn nun eigentlich für diese Art von Problemen zuständig sei. SimTower spielte also die Rolle des Kindes in „Des Kaisers neue Kleider."

SimTower ist der Blick in eine „schwarze Kiste", die Erforschung eines der komplexen autonomen Systeme unserer Welt. Und solange es solche geschlossenen Kisten gibt, werden die Menschen versuchen, sie zu öffnen. Und solange es Fragen geben wird, versuchen wir, sie zu beantworten. In vielen Fällen mit Hilfe eines Sim-Spiels!



Ein Blick in eine schwarze Kiste

Noch heute scheint es unüberbrückbare Konflikte und Mißverständnisse zwischen Japan und dem Westen zu geben. Oft ist der Blick von Vorurteilen getrübt. Statt miteinander zu reden, heißt es nur „Sie sind grundverschieden". Allzuoft werden wir Japaner als Klischees abgetan, als „Samurai" und „Kamikaze"–Helden. Dinge, die für uns moderne Japaner ebenso fremd sind wie für Sie. Das

Vorurteil ist bis zu einem gewissen Grad verständlich. Wir hatten bisher zu wenig Gelegenheit, der Welt unser wahres Gesicht zu zeigen, sei es in Filmen, zeitgenössischen Büchern oder über unsere moderne Musik.

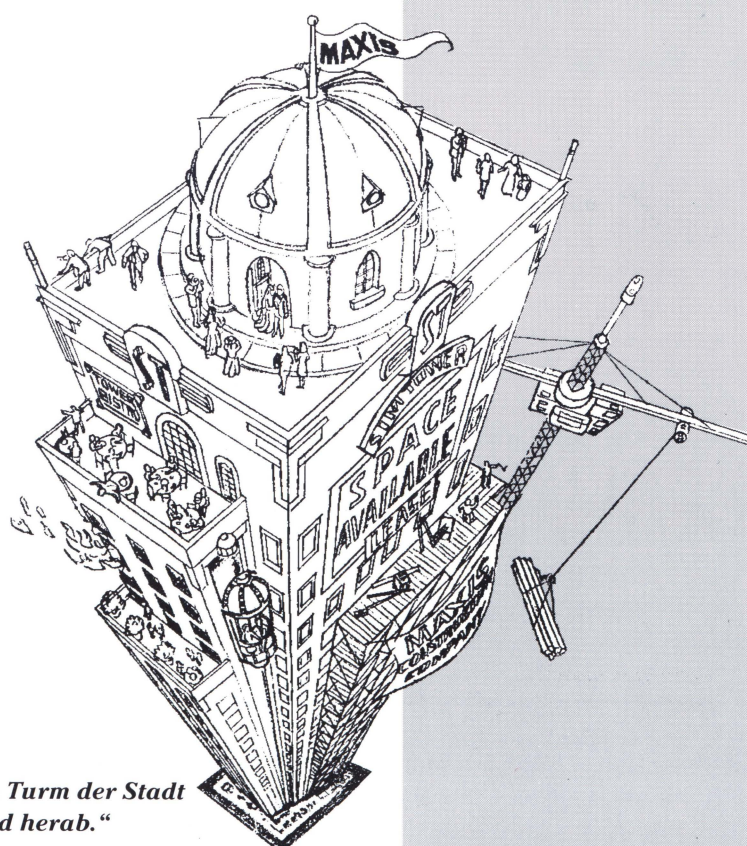
Durch die Arbeit an SimTower mit den Leuten von Maxis habe ich den Eindruck gewonnen, daß es sich bei den angeblichen „Unterschieden" um grobe Vereinfachungen handelt, die von Regierungsbeamten in die Welt gesetzt wurden, um damit ihre eigenen Fehler zu vertuschen, sowie von Leuten in den Medien, die Probleme hochspielen, um eine Story zu verkaufen.

Deshalb betrachte ich es als große Ehre, daß Maxis meine Software als Teil der „Sim Line" veröffentlicht und hoffe, daß dies den Anfang einer internationalen Zusammenarbeit darstellt. Wenn Handelsabkommen uns einander nicht näherbringen, dann wird es vielleicht dem neuen elektronischen Medium, den Computerspielen, gelingen, den Weg zu Verständnis und Freundschaft zu ebnen.

Ohne den Programmierer Tak Abe, den Grafiker Hotta und George Milman wäre SimTower nie Wirklichkeit geworden. Ich danke auch Will Wright, Jeff Braun, Bob Derber und Mike Perry für ihre Bemühungen, diesen japanischen Titel der Welt zugänglich zu machen.

Yoot Saito
Tokio, Japan
Oktober, 1994

RUNDGANG



„Und von einem stolzen Turm der Stadt blickt gigantisch der Tod herab."

— Edgar Allan Poe

Rundgang

So, Sie sind ja schon frisch und munter – und das ist gut so, es gibt nämlich eine ganze Menge Arbeit zu tun! In diesem Rundgang erhalten Sie einen kurzen Überblick über SimTower und eine Einführung in die Konstruktion und das Management eines einfachen Hochhauses. Sie können den Aufstieg von einem zu zwei Sternen und die damit verbundenen Belohnungen und Herausforderungen erleben (wer weiß, vielleicht auch schon die typische Manager-Migräne). Ausführliche Beschreibungen zu den Funktionen und Verfahren des Programms können Sie jederzeit im Nachschlageteil lesen, der im übrigen auch Hinweise und Tips enthält, wie Sie Ihr Hochhaus zu einem Erfolg machen können.

In diesem Rundgang gelten die folgenden Konventionen:

Erläuterungen und Kommentare sind in normaler Schrift gedruckt.

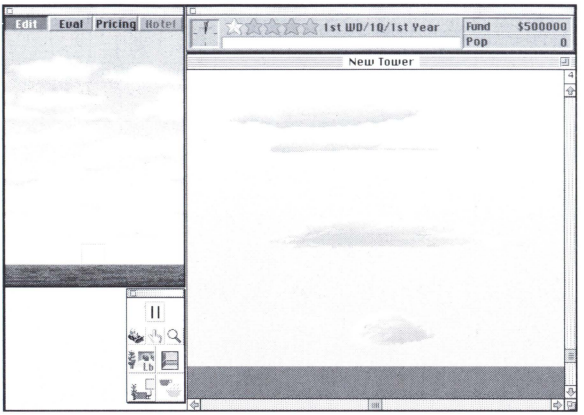
Programmbefehle, die Sie während des Rundgangs eingeben sollen, sind fettgedruckt.

Bitte installieren und starten Sie das Programm entsprechend den Anweisungen in der SimTower-Ergänzung. Als erstes sehen Sie den atemberaubenden SimTower-Titelbildschirm und danach ein Dialogfeld mit mehreren Optionen.

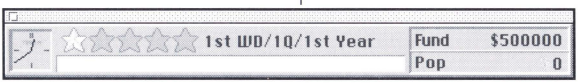
Klicken Sie auf Neuer Turm.

Die Welt von SimTower ist eine wahre Augenweide (die Ohren kommen auch nicht zu kurz, wie Sie bald merken werden). In der Mitte befindet sich das Fenster „Konstruktion“, in dem Sie Ihr Gebäude von Grund auf konstruieren können. Alles, was Sie in diesem Moment sehen, ist nur der Bauplatz, auf dem Sie bauen werden, das Gelände muß erst noch entwickelt werden. Über dem Konstruktionsfenster sehen Sie das Informationsfenster. Die Uhr zeigt den raschen

Ablauf der Zeit an, der auch am wechselnden Licht von Sonnenaufgang bis -untergang abgelesen werden kann. Dem Informationsfenster ist zu entnehmen, daß Sie zu Beginn nur einen Stern haben, und daß es der erste Tag der Woche (WT) im ersten Viertel des ersten Jahres ist – gibt es einen besseren Ausgangspunkt?



Das Fenster „Konstruktion" einblenden



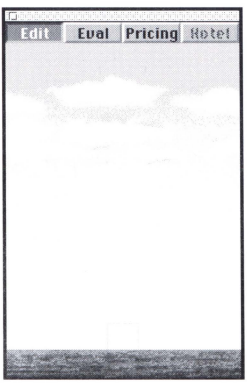
Info Fenster

Das Informationsfenster enthält auch den Stand Ihres Kontos, das einige Aderlässe erleben wird, wenn Sie den Turm ausbauen, sowie die Anzahl der Mieter (Bev.), mit der es im Augen-blick nur aufwärts gehen kann! Auf Wunsch können Sie das Informationsfenster bewegen, indem Sie den Titelbalken anklicken und es mit gedrückter Maustaste verschieben. Zum Schließen klicken Sie in das Schließfeld in der linken oberen Ecke, und um es wieder einzublenden, wählen Sie im Menü „Fenster" den Befehl „Info-Fenster".

Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie das Karten-Fenster, eine Miniaturansicht des SimTower-Geländes. Das markierte Rechteck entspricht der vergrößerten Darstellung im Fenster „Konstruktion". Dieses bewegliche Rechteck dient dazu, sich während des Turmbaus ganz schnell von einer Stelle zur andern zu bewegen.

Klicken und ziehen Sie das kleine Quadrat über den Bildschirm oder klicken Sie direkt die gewünschte Stelle an.

Dies bewirkt, daß die entsprechende Stelle im Fenster „Konstruktion" angezeigt wird. Am oberen Rand des Karten-Fensters befinden sich mehrere Schaltflächen (auch „Schalter" genannt), über die nützliche Informa-



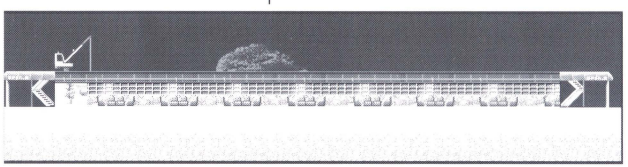
Das Karten-Fenster einblenden

tionen angezeigt werden können, sobald Sie die ersten Einrichtungen im Turm gebaut haben.

Klicken Sie jetzt in das Schließfeld des Karten-Fensters.

Klicken Sie in das Vergrößerungsfeld in der rechten oberen Ecke des Fensters „Konstruktion".

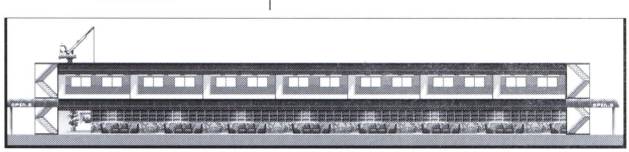
Sie benutzen die große Darstellung, um die großen Schritte zu verfolgen, die Sie machen. Unten in der Mitte des Fensters „Konstruktion" befindet sich die Werkzeugleiste mit der Sie Material in Ihr Gebäude bringen können. Sie kann wie jedes andere Fenster umherbewegt, geschlossen und wieder eingeblendet werden. Das Lobby Werkzeug (das Kästchen mit der säuberlich eingetopften Pflanze) ist bereits markiert, also aktiviert, da Sie ohne Lobby als erster Schritt nichts bauen können.



Positionieren Sie den Mauszeiger (er hat stets Größe und Form einer Einheit des gewählten Werkzeugs) auf die Erde, in die Nähe der unteren linken Bildschirmecke, und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste fast ganz hinüber zum rechten Bildschirmrand.

Sie können Ihre Lobby über die gesamte Breite des im Karten-Fenster angezeigten Geländes ausdehnen, aber für den Anfang dürfte ein Hochhaus ausreichen, das so breit ist wie der Bildschirm. Die Ränder der angezeigten Lobby (Feuerleitern und Eingangsbaldachin) können nicht bebaut werden. Die Lobby ist gebaut, aber Besucher lassen sich noch keine blicken. Bauen Sie erst mal ein Büro, damit ein wenig Leben in die Bude kommt.

Klicken sie auf das untere linke Feld der Werkzeugleiste das kleine Symbol mit Tisch und Stuhl.



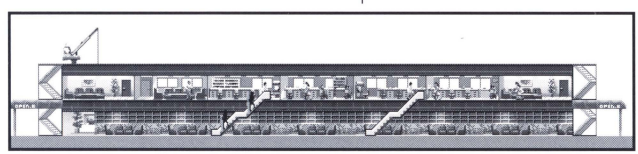
Gehen Sie von der linken Seite der Lobby aus und klicken Sie eine Reihe von Büros an, die dann, Wand an Wand, die ganze Breite einnehmen.

Die Kosten für den Bau jedes Büros werden im Info-Fenster angezeigt, ebenso wie der Abgang von Ihrem Konto. Sie können den Handwerkern zusehen, die Böden legen und Wände errichten. Wenn Sie nicht in der ganzen Breite des Gebäudes Büros bauen können, dann wenigstens so weit wie möglich. Die Büros sind noch leer, denn die Geschäftsleute wollen sich nicht die Anzüge schmutzig machen, wenn sie die Feuerleitern auf- und abklettern müssen. Wie wär's also mit vernünftigen Treppen?

Klicken Sie in das Symbol „Lobby" und halten Sie die Maustaste so lange gedrückt, bis das Einblendmenü erscheint.

Bewegen Sie den Zeiger auf das dritte Symbol (Treppe) und lassen Sie die Maustaste los.

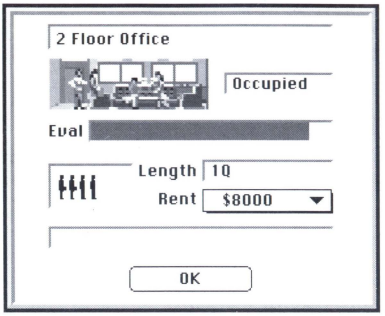
Bewegen Sie den Treppen-Zeiger zwischen die Stockwerke der Lobby und dem dritten Büro von links, und klicken Sie dort, um Treppen einzufügen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für das dritte Büro von rechts.



Geschieht dies an einem Werktag während der Arbeitszeit, sehen Sie allerlei Aktivitäten am Bau vor sich gehen: Büros werden gebaut, Menschen steigen die Treppen hinauf und hinunter, und es werden verschiedene Informationen angezeigt. Wer weiß, vielleicht gehen schon bald die ersten Mietzahlungen ein. Schließlich sind Sie nicht umsonst der Vermieter! Vielleicht sollten Sie mal in einem Büro vorbeischauen und sehen, was man dort von Ihrer bisherigen Arbeit hält.

Klicken Sie auf das Lupen-Symbol in der Werkzeugleiste und wählen Sie eines der Büros aus (während der Arbeitszeit).

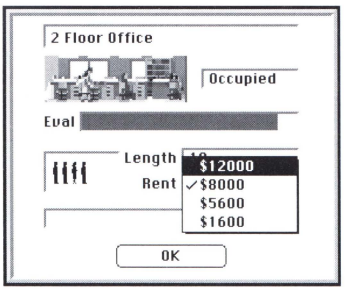
Das Spiel hält an, und auf dem Bildschirm erscheint das Fenster „Einrichtung". Im Hintergrund hören Sie Bürogeräusche. Oben im Fenster sehen Sie, wozu dieses Lokal gerade benutzt wird. Darunter ist ein



Schnappschuß des Büros im augenblicklichen Zustand, sowie ein Vermerk, ob es belegt ist. Darunter erkennen Sie das „Barometer", das in schönstem Blau erscheinen und praktisch den ganzen Balken ausfüllen sollte – das bedeutet gut' Wetter – denn Sie haben bisher (noch) nicht viel angestellt, was Ihre Mieter streßt.

Das „Barometer" zeigt den allgemeinen Zustand der betreffenden Einrichtung. Dieser Zustand bestimmt sich aus der Einstellung der Mieter zu dem Gebäude: wie leicht oder schwer ist es, zur Arbeit zu kommen, sind die Arbeitsbedingungen gut, ist die Miete akzeptabel? Sie werden sehen, daß die kollektive Haltung der Bewohner des Gebäudes von Bedeutung ist – krempeln Sie also die Ärmel hoch. (Jetzt wäre es Ihnen wohl lieber, Sie hätten sich doch für den Flugsimulator entschieden, was?) Eine ausführliche Beschreibung zum Barometer finden Sie im Nachschlageteil.

Unter dem Barometer befindet sich ein Bildfeld mit den Silhouetten der Personen im Turm. Wir werden bald mit einem Bewohner dort unseren Spaß haben. Neben der Mieteranzeige werden die Dauer und die Miete angezeigt. Darunter sehen Sie ein Feld, in dem gelegentlich Bemerkungen von Mietern über Vorfälle im Büro angezeigt werden. Am besten informieren wir uns gleich jetzt schon mal darüber, was die Mieter von dem Turm halten.



Halten Sie die Maustaste auf den Abwärtspfeil bei Miete gedrückt und wählen Sie die nächsthöhere Miete.

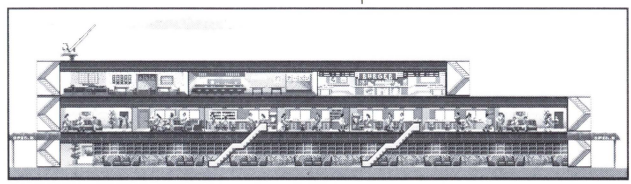
Klicken Sie OK.

Eine Mietpreiserhöhung in diesem Zeitpunkt wird wahrscheinlich keine Änderung am Barometer bewirken, weil die Lebensbedingungen noch nicht schlecht genug sind. Wenn der Turm weiter gediehen ist, werden wir darauf zurückkommen. Es ist jetzt Mittagszeit, und die Angestellten strömen aus den Büros, um etwas

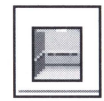
zwischen die Zähne zu bekommen. Bestimmt haben Sie von Ihrer Mutter gelernt, wie man belegte Brote macht. Hier können Sie sie verkaufen.

Klicken Sie in das Feld „Imbiß“ (das mit der Tasse und der dampfenden Suppe), und bauen Sie drei Cafés nebeneinander über die linke Seite des ersten Stocks, angefangen an der Lobby.

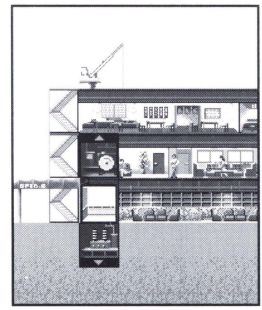
Vielleicht gehen jetzt noch nicht gleich die Lichter an – man kommt da nicht hin. Es gibt zwar Treppen, aber Sie müssen auch an diejenigen Mieter denken, deren sportlicher Ehrgeiz sich in Grenzen hält.



Klicken Sie auf das Feld „Standardaufzug“ mit der offenen Fahrstuhltür, und plazieren Sie einen Aufzug, indem Sie den Aufzug-Zeiger in den linken unteren Teil der Lobby ziehen und mit der Maustaste klicken.



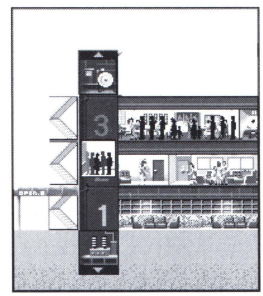
Offenbar funktioniert der Aufzug jetzt, aber er ist nur in der Lobby offen. Sie brauchen einen Finger.



Klicken Sie in das Finger-Symbol in der Werkzeugleiste und bewegen Sie den Finger zum oberen Teil des Fahrstuhls, wo der Antrieb ist. Dort befindet sich ein kleiner Aufwärtspfeil.

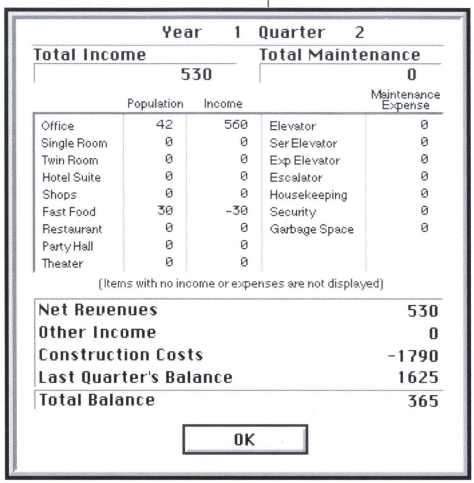
Halten Sie die Maustaste gedrückt (der Zeiger verwandelt sich in einen Pfeil mit zwei Spitzen) und ziehen Sie den Aufzug zwei Stockwerke nach oben zur Etage mit den Cafés.

Sie können nun die Nummern der neuen Stockwerke auf dem Aufzugschacht lesen. Falls es gerade Mittagszeit ist, wird der Aufzug jede Menge Fahrgäste zu den Imbißstätten bringen. Mit der Lupe können Sie auf die Lebensmittelgeschäfte klicken, um zu sehen, was dort geschieht.



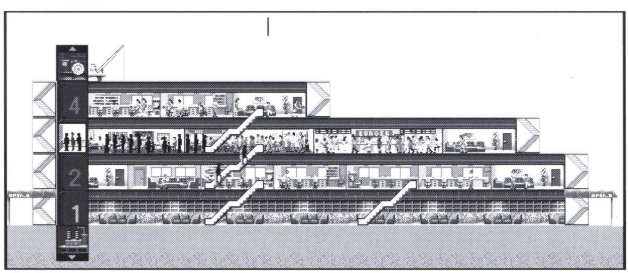
Wenn Sie einen weiteren Stern ergattern wollen, dürfen Sie jetzt nicht auf Ihren Lorbeeren ausruhen, sondern müssen fleißig weiterbauen, denn die Bewertung hängt von der Bevölkerung und von der Anzahl der vorhandenen Einrichtungen ab. Bleibt zu

hoffen, daß Sie schon einige Einkünfte von Ihren Büros und Imbißecken zu verzeichnen haben, damit wir vergrößern können. Besonders bei neuen Türmen dauert es eine Weile, bevor Geld hereinkommt und weitere Mieter zuziehen. Wie sieht es denn im Moment um Ihre Finanzen aus?



Öffnen Sie das Menü „Fenster“ und wählen Sie Finanzen ...

Dieses Fenster gibt Ihnen einen Überblick über Ihre Einnahmen und Ausgaben. Multiplizieren Sie alle Zahlen mit 100, um die wirklichen Werte zu erhalten. Unterhalt und Wartung des Turms verschlingen Geld. Wenn Ihre Gaststätten nicht den gewünschten Umsatz bringen, sollten Sie den Zugang erleichtern, um mehr Kunden anzulocken. Brauchen Sie mehr Treppen, ist der Aufzug überlastet? Beobachten Sie einige Spieltage lang den Verkehrsfluß und notieren Sie sich die Änderungen.



Klicken Sie im Fenster „Finanzen“ in die Schaltfläche „OK“.

Klicken Sie in das Bürosymbol und füllen Sie den Raum im dritten Stock mit Büros.

Richten Sie im 4. Stock ein paar Büros ein (achten Sie darauf, mindestens $30000 auf dem Konto zu lassen).

Stellen Sie mindestens eine Treppe für den 3. und 4. Stock zur Verfügung, an einer Stelle, wo es zweckmäßig ist.

Ziehen Sie den Aufzug in den 4. Stock hinauf.

Sie werden merken, daß die Imbißstätten auch am Wochenende besucht werden, im Gegensatz zu den Büros, die wie nach Feierabend dunkel bleiben. Die

Einnahmen aus unterschiedlichen Mietquellen werden separat addiert. Das Klingeln der Registrierkasse und eine Meldung im Info-Fenster unterrichtet Sie über die Art der Einnahme. Falls die Geräusche des Turmes Sie stören, können Sie sie mit Hilfe der Einblendmenüs unter Sound im Optionen-Menü ausschalten.

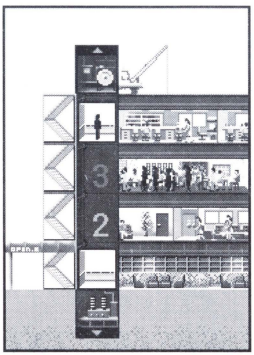
Bauen Sie Ihren Turm weiter aus, richten Sie Geschäftsräume und Restaurants ein, je nach Ihren finanziellen Mitteln. Verlieren Sie nicht die Geduld. Achten Sie darauf, daß Aufzüge und/oder Treppen den Zugang zu sämtlichen Einrichtungen sicherstellen. Bauen Sie nicht über die Höhe Ihres Bildschirms hinaus (sonst können Sie Ihren Turm buchstäblich nicht mehr im Auge behalten!).

Wenn Sie ein Stockwerk angleichen wollen, oder wenn ein Geschäft nicht mehr auf ein Stockwerk paßt, weil es sonst überhängen würde, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf das Symbol „Stockwerk“ (in einem Einblendmenü unter Lobby) und danach auf die offene Kante des betreffenden Stockwerks. Dann wird das Stockwerk als offener, überdachter Bereich bis an den Rand des Turms ausgebaut.

Denken Sie daran, daß Entfernungen für Ihre Mieter eine wichtige Rolle spielen, und zwar bei den Büros, den Lokalen und den Transportmitteln. Sie nehmen es Ihnen übel, wenn sie weit gehen oder viele Treppen steigen müssen, wenn ihnen der Magen knurrt. Während Sie darauf warten, daß sich Ihr Einkommen und die Mieterzahl erhöhen, können Sie die verschiedenen Bereiche unter die Lupe nehmen. Überprüfen Sie, welche Mieter zufrieden sind und welche nicht, und versuchen Sie zu erfahren, weshalb.

Für den Anfang mag es angehen, alle möglichen Einrichtungen auf den einzelnen Stockwerken kunterbunt zu mischen, aber irgendwann später, wenn es Ihnen mit dem Turmbau ernst ist, sollten Sie darüber nachdenken, welche Verkehrsmuster für die einzelnen Mieter zutreffen, und beobachten, zu welchen Zeiten „Ebbe“ und „Flut“ herrschen. Je höher

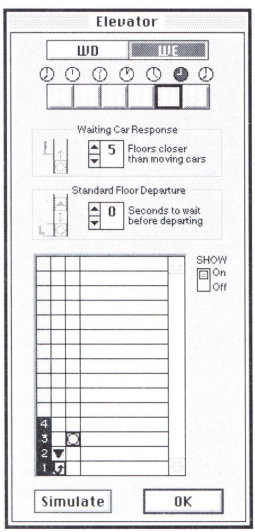
der Turm, desto komplexer die Organisation. Überprüfen Sie, ob sich vor den Aufzügen lange Warteschlangen bilden. Wenn die Kunden ihre Farbe wechseln und statt schwarz plötzlich rosa oder rot in die Welt gucken, sind sie unzufrieden, und Sie werden so lange keine Fortschritte machen können, bis es Ihnen gelingt, sie umzustimmen. Zum Beispiel, indem Sie folgendes tun:



Klicken Sie auf das Aufzugsymbol der Werkzeugleiste und dann auf eines der Stockwerke des Aufzugschachtes, ein Stockwerk, dessen Zahl nicht rot markiert ist.

Damit haben Sie dem Aufzug eine weitere Kabine hinzugefügt.

Jetzt sehen Sie, daß auf dem Stockwerk mit dem zusätzlichen Aufzug die Stockwerknummer rot markiert ist. Das ist das „Wartestockwerk" des Aufzugs. Das ist in größeren Gebäuden strategisch wichtig, da der Aufzug immer in diesem Stockwerk wartet, wenn er nicht benutzt wird, und daher ist er sofort zugänglich für Stockwerke mit hohem Verkehrsaufkommen.

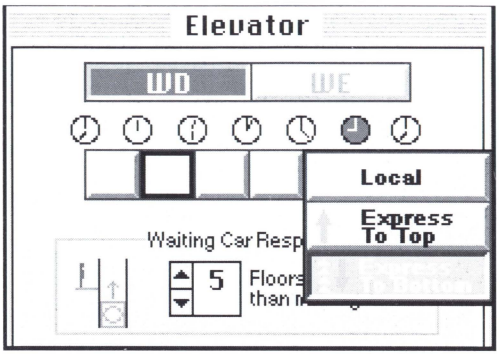


Aufzug-Fenster

Wählen Sie die Lupe und klicken Sie den Aufzugschacht an.

Sie haben das Aufzugfenster geöffnet und die Steuerung der einzelnen Kabinen im Schacht erreicht. Das linierte Feld unten im Fenster enthält eine Spalte mit Zahlen und daneben zwei weitere schmale Spalten, welche die Bewegungen von Stockwerk zu Stockwerk anzeigen. Die Symbole sind Hinweise auf weitere Informationen – eine Legende hierzu finden Sie im Nachschlageteil.

Der obere Teil des Fensters zeigt einen gedrückten „Schalter", entweder Wochentag (WT) oder Wochenende (WE), je nachdem, an welchem Tag Sie das Fenster öffnen. Die Reihe von Schaltern unter den kleinen Uhren erlaubt die Ausrichtung der Aufzüge entsprechend der Zeiten zwischen den Uhren. An dieser Stelle wollen wir einen Aspekt verbessern, den die Mieter zu schätzen wissen werden.



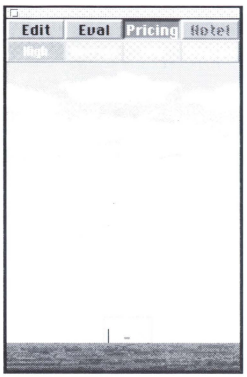
Wählen Sie Wochentag und halten Sie den Schalter unter den Uhren mit 5.00 und 9.00 gedrückt. Es erscheint ein Einblendmenü. Wählen Sie hier „Expreß abwärts".

Damit veranlassen Sie, daß die Kabinen zwischen den eingestellten Zeiten direkt zur Lobby fahren, sobald sie am oberen Stockwerk angekommen sind, und bei der Abwärtsfahrt Personen aufnehmen, die auf den verschiedenen Stockwerken warten. Wenn sie oben sind, gehen die Kabinen direkt nach unten, und sie halten dabei nicht unterwegs an, um die Wartenden aufzunehmen, oder um auf Anforderung wieder nach oben zu fahren. Je nach der Konstruktion Ihres Hochhauses kann es sehr wichtig sein, die Mieter bei Laune zu halten, die während der Stoßzeiten in Eile sind.

Der Zeitplan der Aufzüge kann mit Hilfe dieses Fensters noch in vielerlei Hinsicht verbessert werden. Im Nachschlageteil finden Sie eine ausführlichere Beschreibung zu den Elementen in diesem Fenster.

Wenn all Ihre Mieter mühelos zu den Büros und Restaurants gelangen können, und Sie das Gebäude ständig weiterentwickelt haben, bekommen Sie vielleicht eine Belohnung: eine Turm-Promotion mit 2 Sternen. Diese Auszeichnung erhalten Sie, wenn die Anzahl der Mieter 300 erreicht. In diesem Fall klicken Sie im Dialogfeld „Gratulation" in die Schaltfläche „OK", nehmen keine Notiz von den Anzeigen im Info-Fenster, und fahren fort. Wenn Sie es nicht geschafft haben, liegt es vielleicht daran, daß in Ihren Schnellimbißstätten verbrannte Omeletts serviert werden.

SimTower hat noch weitere Überraschungen bereit, wenn Sie den Turm bauen. Erinnern Sie sich noch an das erste Büro, in dem Sie die Miete hochgesetzt haben? Das schauen wir uns mal genauer an. Stellen Sie sicher, daß das Büro benutzt werden kann und zugänglich ist.



Türmchen mit Farbkodierung

Klicken Sie auf OK, um das Aufzug-Fenster zu schließen. Öffnen Sie das Menü „Fenster“ und wählen Sie „Karte“. Klicken Sie in die Schaltfläche „Preise“.

Nun hält der Turm einen Moment an, um Atem zu holen. Anschließend zeigt das Karten-Fenster den Umriß des ausgebauten Turmes. Gelbe Linien kennzeichnen die Büros mit durchschnittlicher Miete (ersichtlich über die entsprechende Schaltfläche.) Die vertikale schwarze Linie ist der Aufzug. Dieselben Büros werden auch aus der „Vogelschau“ mit Gelb markiert. Irgendwo im Karten-Fenster ist aber auch Rot zu sehen, und zwar dort, wo das Blutgeld herkommt.

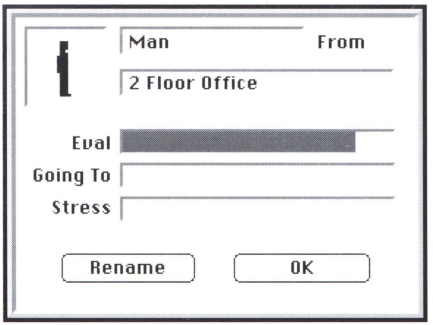
Klicken Sie auf den roten Punkt im Karten-Fenster.

Im Fenster „Konstruktion“ wird der betreffende Ausschnitt angezeigt.

Klicken Sie im Fenster „Konstruktion“ mit der Lupe (dem Standardwerkzeug) auf das rot markierte Büro.

Das Fenster „Einrichtung“ wird eingeblendet. Hier können Sie auf einen Blick feststellen, ob sich die Stimmung geändert hat. Es ist jedoch nicht die Laune der Mieter, die zählt, sondern die Informationen, zu denen Sie sich Zugang verschaffen können.

Klicken Sie auf eine Person im Mieterfeld.



Das Mieter-Fenster erscheint auf dem Bildschirm, und sie erfahren, wer der Auserwählte ist, woher er kommt, wie die Stimmung ist, wie die anderen Mitbewohner sich fühlen, und weiteres mehr. Aber wie sollen Sie diesen Einzelpersonen näher kommen, solange sie für Sie nichts weiter sind als ein „männliches“ oder „weibliches“ Wesen? Auch zu diesem metaphysischen Rätsel hält SimTower eine Patentlösung bereit.

Klicken Sie in die Schaltfläche „Benennen“.

Im Dialogfeld „Benennen“ geben Sie den Namen ein, der zu dem begabten Individuum paßt, das Sie mit Ihrer Aufmerksamkeit beglückt haben (wir benutzen als Beispiel den Namen Babingatron, aber Sie können natürlich jeden beliebigen Namen wählen), und danach klicken Sie in die Schaltfläche „Benennen“.

Klicken Sie im Mieter-Fenster und danach im Fenster „Einrichtung“ auf OK.

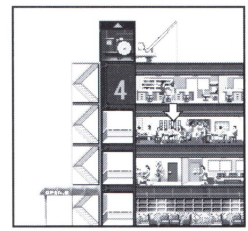
Schließen Sie das Karten-Fenster.

Sie sehen also, daß Babingatron (oder wie auch immer der Simmieter genannt wird) sowohl im Fenster „Mieter“ als auch im Fenster „Einrichtung“ blau gefärbt ist. Er (oder sie) wird ebenfalls blau, wenn er auf den Aufzug wartet. Lassen Sie den Turm ein- oder zwei Minuten laufen, damit Babingatron sich anonym aus dem Staub machen kann (jedenfalls glaubt er das). Jetzt wollen wir ihm einen Überraschungsbesuch abstatten ...

Öffnen Sie das Menü „Fenster“ und wählen Sie „Person suchen ...“

Klicken Sie auf Babingatron und danach in die Schaltfläche „Suchen“.

Das Spiel hält an, und der Bildschirm rollt dahin, wo Babingtron sich gerade im Turmuniversum aufhält. Ein roter Pfeil zeigt auf die Einrichtung, in der er ist bzw. zeigt direkt auf ihn, falls er auf einen Aufzug wartet oder auf der Treppe steht. Dann können Sie die Lupe anklicken, und danach ihn selbst, um seinen Puls zu überprüfen oder ihn umzutaufen. Oder Sie können ihn einfach gehen lassen, in dem Wissen, daß er Ihnen ja doch nicht entkommt. Falls er nicht im Turm ist, wenn Sie ihn suchen, erscheint ein Dialogfeld mit einem Hinweis. Jetzt sehen Sie, weshalb die CIA eine so verlockende Karriere bietet.



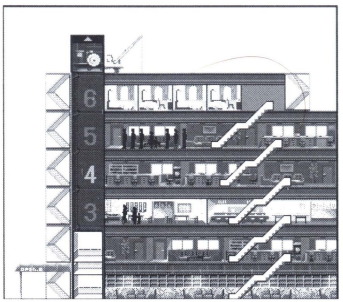
Erwischt!

Klicken Sie in die Schaltfläche „Weiter“ in der Werkzeugleiste und starten Sie den Turm wieder.

Konstruieren und organisieren Sie weiter, bis Sie die Gesamtbevölkerung von 300 (und die entsprechende

Knete) beisammen haben und klicken Sie das Symbol für ein Hotel-Einzelzimmer in der Werkzeugleiste.

Bauen Sie ein paar Hotel-Einzelzimmer auf das oberste Stockwerk.



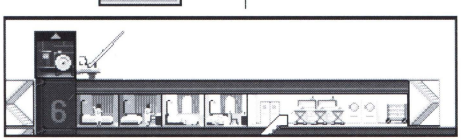
Ein Zimmer für sich

Ziehen Sie die Aufzüge hoch, um das neue Stockwerk zu bedienen, und bauen Sie auch eine Treppe, falls Sie es sich leisten können.

Wie Sie sehen, hat Ihnen Ihr zweiter Stern ein paar zusätzliche Funktionen in der Werkzeugleiste gebracht. Bald wird das Hotel auch Gäste haben – Sie brauchen nur abends mal durch die Fenster zu gucken. Im Fenster „Einrichtung" können Sie die Zimmerpreise festlegen und einsehen, und dieses Fenster informiert auch über das Befinden der Gäste. Natürlich bedeuten neue Mieter auch eine neue Herausforderung. Die Bewegungsmuster von Hotelgästen unterscheiden sich von denen der Büroangestellten – das werden Sie selbst beobachten können. Möglicherweise müssen Sie im Aufzugfenster einen neuen Fahrplan einstellen, damit diesen neuen Herausforderungen begegnet werden kann. Das Kapitel „Strategien" im Nachschlageteil ist hier bestimmt nützlich.

Was Ihre neuen Mieter an die Decke treibt: ungemachte Betten, wenn sie am Abend nach Hause kommen. Wahrscheinlich haben Sie zu viel zu tun, all die Betten selbst zu machen. Schließlich gibt es dafür Hauspersonal.

Halten sie in der Werkzeugleiste das Symbol „Hotel-Einzelzimmer" gedrückt und wählen Sie im Einblendmenü die Option „Hausmeister".

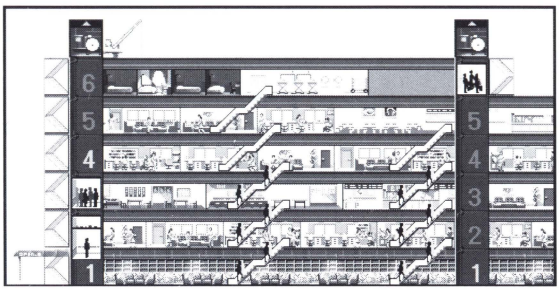


Setzen Sie einen Hausmeister-Raum auf dasselbe Stockwerk wie Ihre neuen Mieter, und zwar rechts neben den Aufzug.

Natürlich brauchen die Hausmeister eine andere Art von Aufzügen, um größere Güter zu transportieren. Geben Sie ihnen also einen Aufzug.

Halten Sie das Symbol Standardaufzug gedrückt und wählen Sie im Einblendmenü das Feld Service-Aufzug.

Setzen Sie einen Service-Aufzug rechts neben den Hausmeisterraum und ziehen Sie ihn so, daß er alle Stockwerke bedienen kann.



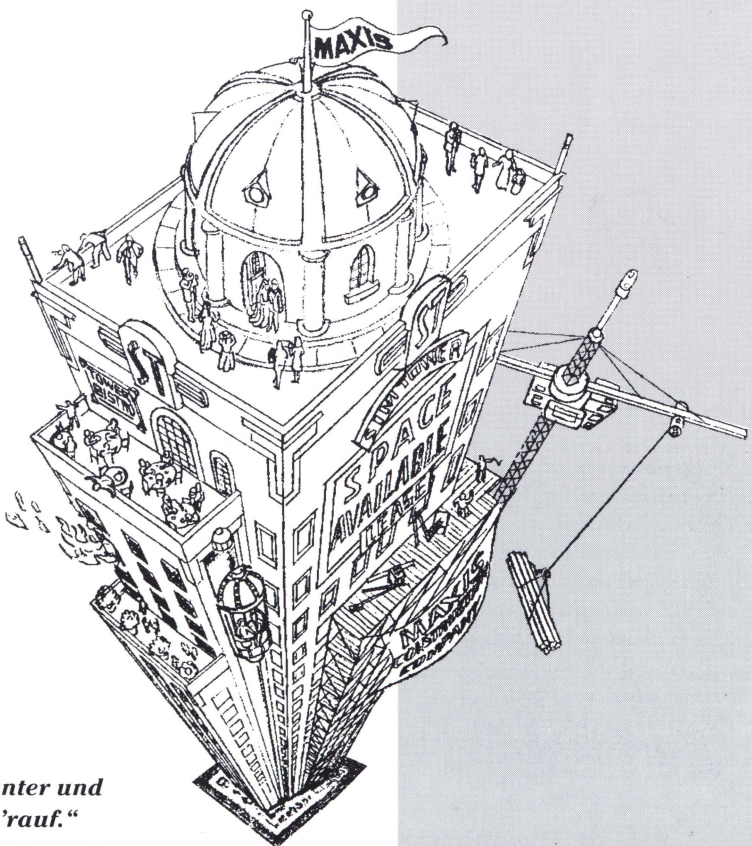
Sie werden sehen, daß die Hausmeister unaufgeräumte Zimmer herausputzen und auf diese Weise das Barometer im blauen Bereich und Ihre Finanzen in den schwarzen Zahlen halten.

Wahrscheinlich haben Sie an den roten Köpfen einiger Bewohner gesehen, daß sie der Meinung sind, daß Ihr Transportsystem nichts taugt. Also ist es wahrscheinlich Zeit, das Aufzugsystem auszubauen und nochmals einen Schacht mit Kabinen einzurichten. Jetzt sollten Sie die Verkehrsmuster des ausgebauten Gebäudes studieren, denn Büroangestellte und Bewohner haben schließlich unterschiedliche Bedürfnisse. Spielen Sie eine Weile mit der Steuerung des Aufzugfensters, um zu sehen, ob Sie die verärgerten Simmieter beschwichtigen können. Sie können den Bulldozer in der Werkzeugleiste verwenden, um Wohnungen und auch Aufzüge zu entfernen, die bei der Entwicklung des Gebäudes im Wege sind.

Im Nachschlageteil erhalten Sie Hinweise zur Benutzung anderer Einrichtungen, wie Parkplätze und Parkrampen, die wahrscheinlich lautstark gefordert werden. Sie können den Turm vertikal und horizontal ausbauen. Mit der richtigen Verwaltung kommen Sie einen Stern höher und erhalten auf diese Weise neue Funktionen und neue Möglichkeiten zum Ausbau des Hochhauses.

Das ist schon mal ein Anfang. Sie werden sehen, daß der Turm eine komplexe Welt mit vielen Facetten ist, und daß kein Turm wie der andere ist. Jedes Stockwerk bringt neue Ideen – und manchmal Idiotien. Bauen Sie fest, bauen Sie beharrlich, aber bauen Sie, was das Zeug hält. Vielleicht dauert es eine Weile, bis Sie es zur höchsten Auszeichnung, der „Turmebene", schaffen, aber Sie stimmen gewiß mit mir überein, daß es die Sache wert ist. Und wenn Sie Babingatron treffen, grüßen Sie ihn von uns.

NACHSCHLAGETEIL



„Iß dich nicht 'runter und trink dich nicht 'rauf."

— Benjamin Franklin

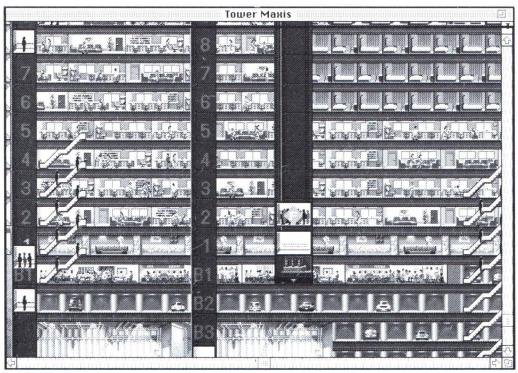
Nachschlageteil

Der Nachschlageteil enthält Beschreibungen zu sämtlichen Befehlen, Verfahren und Methoden, mit deren Hilfe Sie den Turm Ihrer Träume bauen und ihn mit Verstand und Sachwissen organisieren können. Hier werden die Menüs und Fenster des Programms erklärt, und außerdem finden Sie Hinweise und Strategien und erhalten einen Einblick hinter die Kulissen der SimTower-Simulation.

Im Rundgang haben wir Sie durch die Prinzipien der Konstruktion und Organisation von SimTower geführt. Für Einzelheiten über städtische Transportmittel und die damit verbundenen Probleme verweisen wir auf die andere großartige Softwaresimulation – SimCity®. In gewissem Sinne ist SimTower eine Stadt in einem Gebäude. Bauen Sie in die Höhe und machen Sie Geld!

Zu Beginn

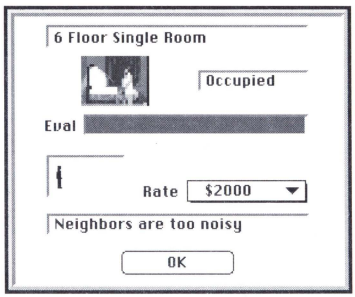
SimTower gibt Ihnen die einmalige Chance, als Herr und Meister ein in sich abgeschlossenes System selbst zu erschaffen, zu leiten und zu Wohlstand zu bringen. Ihr Reich ist der Wolkenkratzer, dessen Konstruktion und Ausstattung Ihren eigenen Ambitionen und Ihren guten (oder auch schlechten) Geschmack widerspiegeln. Mit den Werkzeugen des Programms können Sie ein mehrstöckiges Gebäude bauen, die Stockwerke mit Wohnungen, Büros, Lokalen und Läden füllen und ein Transportsystem für Kunden und Mieter entwickeln (für den Anfang Treppen und normale Aufzüge). Wenn Ihr Entwurf taugt und die Mieter zufrieden sind – und sie werden Sie darüber nicht im Zweifel lassen! – steigt die



Das alles könnte Ihnen gehören– und noch viel mehr

Zahl der Mieter und Besucher (der „Bevölkerung"). Als Auszeichnung erhalten Sie einen zusätzlichen Stern und Zugriff auf weitere Hilfsmittel sowie Luxuseinrichtungen (Hotelzimmer, Feinschmecker-Restaurants und modernste Recycling-Centers).

Die größere Auswahl bringt natürlich auch größere Komplexität. Sie werden bald merken, daß es viele verwöhnte Zeitgenossen gibt. Wenn die Transportmöglichkeiten nicht ganz ihren Wünschen entsprechen, kommt keiner zu Ihren Würstchenbuden, selbst wenn es die Pommes umsonst gibt. Streß, und zwar individueller wie kollektiver Streß, ist in SimTower quantifizierbar, und Sie müssen dafür sorgen, daß die Werte niedrig bleiben. Die Mieter sind anspruchsvoll und haben keine Lust, Zeit mit Warten zu verbringen. Wenn das Hochhaus mal so hoch ist wie der Turm zu Babel dürfte es schwierig sein, den allgemeinen Streßpegel in Grenzen zu halten.



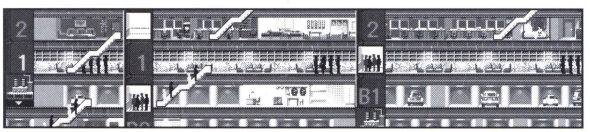
Widmen Sie der Plazierung und den Zeitplänen der Aufzüge genug Zeit. Wenn es Ihnen nicht gelingt, die gewünschten Transportraten zu erreichen, müssen Sie die Aufzüge wohl oder übel neu planen und neu konstruieren – und das kann ans Geld gehen. Schalten Sie jetzt ins Karten-Fenster, um sich Informationen zu den allgemeinen Bedingungen im Turm zu beschaffen. Machen Sie ausgiebig Gebrauch von der Lupe, um Geschäfte und Personen (das ist nicht Neugierde, sondern professionelles Interesse) zu beobachten und zu erfahren, was man von Ihrer bisherigen Arbeit hält. Sie können jederzeit die Miete senken und dann wieder heraufsetzen, wenn sich eine gewisse Beruhigung eingestellt hat. Nehmen Sie es nicht allzu schwer, wenn die Mieter ein oder zwei Beschwerden haben – in SimTower geht es immer nur aufwärts. (Es geht natürlich auch seitwärts, aber man muß ja nicht immer alles gleich wörtlich nehmen.)

Grundlagen von Simtower

Ein wichtiges Prinzip bei der Konstruktion des Turms ist seine „Tiefe", d.h. die dritte Dimension. Am besten sehen Sie das beim Einbau mehrerer Aufzugskabinen. Die Kabinen fahren hintereinander und voreinander vorbei, wie dies im Feld „Aufzugs-Steuerung" ersicht-lich ist.

Bei einem Querschnitt auf ein Stockwerk mit Büros können Sie immer davon ausgehen, daß hinter den sichtbaren Räumen weitere Büros und Zimmer-fluchten liegen. Doch für die Spielmechanik und die Meldungen über geschäftliche und Wohnbevölkerung sowie die entsprechenden Einkünfte ist die sichtbare Oberfläche auch die „aktive" Ebene oder der „Ort der Handlung" – direkt aus dem Leben herausgeschnitten.

Jedes Gebäude hat ein Untergeschoß - Sie brauchen eine Lobby, bevor Sie nach oben oder zur Seite bauen können. Die Lobby kann weit genug sein für eine ganze Reihe von Einrichtungen. Sie können Sie wie eine Zeltstange konstruieren oder Ihrer Fantasie freien Lauf lassen und die Lobby auf volle Bildschirmbreite ausdehnen. Sie können aber sowohl über als auch unter der Erde nicht breiter als die Lobby bauen.



Haben Sie kein Lobby?

Die Nottreppen und der Kran auf der Lobby bzw. den weiteren Stockwerken stehen nur so da, aber die Treppen haben eine Funktion im Spiel – die Sicherheitskräfte benutzen sie bei der Brandbekämpfung und der Suche nach Bomben bei Terroristenanschlägen.

In der Welt von SimTower vergeht die Zeit sehr rasch. Das Informations-Fenster zeigt die Zeit in drei Einheiten: Tage, Vierteljahre („Quartale") und Jahre. Ein Tag besteht aus 6 Punkten, und Sie werden merken, daß sich die Spieluhr in manchen Zeit-abschnitten schneller bewegt (bei Sonnenuntergang beispielsweise) als in den Stoßzeiten, wenn Ihre allwöchentlichen Entscheidungen ins Spiel kommen.

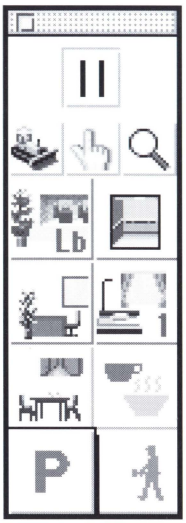
Viertel bestehen aus zwei Wochentagen (WT) und einem Wochenende (WE). Das Jahr hat vier Quartale.

Auf jeder Schwierigkeitsebene gibt es gewisse Beschränkungen in bezug auf das, was Sie bauen und einrichten können; bei Überschreitung dieser Beschränkungen erscheint ein entsprechender Hinweis im Info-Fenster (z. B. betreffend die Anzahl der Aufzugskabinen). Geldknappheit wird ebenfalls im Info-Fenster gemeldet. Der Turm kann nur 100 Stockwerke in die Höhe gebaut werden und kann nicht mehr als 10 Geschosse unter der Erde haben.

Wenn die Rollfunktion aktiv ist, hält das Spielgeschehen an. Wenn Sie die Schaltfläche Pause in der Werkzeugleiste angeklickt haben, können Sie sich mit der Lupe Informationen über Ihre Mieter oder die Einrichtungen beschaffen. Das Spiel hält automatisch an, wenn eines der Bewertungssymbole im Karten-Fenster benutzt wird.

Wenn ein Bewohner oder Geschäftsmann die Umgebung als zu laut bezeichnet, müssen Sie in Betracht ziehen, daß er von Störungen „rundum" betroffen ist, d. h. oben, unten und von der Nachbarwohnung.

Übrigens: Die Pflanzen in der Lobby brauchen Sie nicht zu gießen.



Die Werkzeugleiste

Einrichtung des Turms

Es folgt eine Liste der Einrichtungen, die Sie in Ihren Turm einbauen können, je nachdem, wieviele Sterne Sie haben. Mit jedem weiteren Stern wird Ihre Werkzeugleiste um zusätzliche Symbole ergänzt. Ob Sie in eine höhere Ebene gelangen, hängt von den Bewohnern des Gebäudes und der Plazierung der Einrichtungen ab. Auf einer höheren Bewertungsebene ist auch die Wartung/Pflege und die Einrichtung teurer.

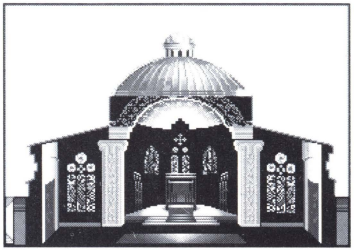
- Lobby
- Büros
- Leere Stockwerke (zur strukturellen Unterstützung)
- Treppen
- Schnellimbisse

- Standardaufzüge
- Service-Aufzüge
- Sicherheitsbüros
- Hausmeister
- Tiefgaragen-Parkplätze
- Zufahrten zu Parkplätzen
- Hotel-Einzelzimmer
- Rolltreppen
- Expreßaufzüge
- Hotel-Doppelzimmer
- Suiten
- Einzelhandelsläden
- Kinos
- Party-Säle
- Recycling Centers
- Restaurants
- Erste Hilfe/Rotes Kreuz
- U-Bahn-Stationen
- Eigentumswohnungen
- Kathedrale

Die Krönung des Gebäudes, die Kathedrale, kann nur auf einen Turm mit 100 Stockwerken und einer 5-Sterne-Bewertung erstellt werden. Damit gelangen zur Turmebene - und hören die Engelein singen!

Wie man gewinnt

In diesen Spiel können Sie nicht herkömmlichen Sinn gewinnen, indem Sie ein vordefiniertes Ziel erreichen. Wie bei den meisten Maxis-Spielen liegt der Gewinn schon im Spiel selbst, in der Lösung der Probleme und der vielfältigen Herausforderungen. Sie können Zehntausende von Bewohnern haben (die Anzahl ist allein eine Frage des Speichers), und sie haben wahrscheinlich dieselben Ziele wie Sie auch: weniger Streß, mehr Spaß. Sollte es Ihnen gelingen, zur Turmebene aufzusteigen, werden Ihnen alle Ehren eines großen Architekten und Gebäudedesigners zuteil, und das lohnt die Mühe allemal. Aber es kann genau so viel Spaß machen, ein zehnstöckiges Hochhaus mit lauter Cafés zu füllen, um in einem davon den perfekten Espresso zu servieren!



Krönung eines gelungenen Turms – die Kathedrale

Menüs

Die Benutzung der Menüs ist gleich wie bei allen grafischen, mausgesteuerten Spieloberflächen. Zum Öffnen von Dropdown- und Einblendmenüs klickt man in den Menütitel und hält die Maustaste gedrückt, zum Ausführen eines Menübefehls klickt man diesen an, um ihn zu markieren. Wer lieber mit der Tastatur arbeitet, benutzt die Tasten, die jeweils rechts neben dem Menübefehl angegeben sind.

Menü „Ablage"

Neu öffnet ein unbebautes Gelände, das Sie mit dem Turm Ihrer Träume bebauen können. In einem Dialogfeld erscheint die Frage, ob Sie gegebenenfalls Ihre bisherigen Bemühungen speichern wollen.

Öffnen öffnet das Standarddialogfenster zum Öffnen einer Datei. Hier können Sie Ordner und Laufwerke nach bereits gespeicherten SimTower-Dateien absuchen.

Sichern speichert Änderungen in der geöffneten SimTower-Datei auf Diskette oder Festplatte. Beim erstmaligen Speichern gelangen Sie in das Dialogfenster „Datei sichern unter...". Hier müssen Sie der

Datei einen Namen zuweisen und den Ordner oder das Verzeichnis wählen, in dem sie gespeichert werden soll.

Sichern unter... öffnet das Dialogfeld „Datei sichern unter...". Hier können Sie nicht nur einer neuen Datei einen Namen zuweisen, sondern auf Wunsch auch eine zweite Kopie unter einem anderen Namen oder an einem anderen Ort erstellen.

Beenden beendet die SimTower-Simulation, aber solange Rechnungen im Briefkasten liegen, können Sie gern noch weiterspielen! Bei Aufruf von „Beenden" erscheint ein Dialogfenster mit der Frage, ob die vorgenommenen Änderungen gesichert werden sollen.

Menü „Bearbeiten"

SimTower hat keine Verwendung für die normalen Bearbeiten-Befehle. Das Menü wurde lediglich zur Einhaltung der Standardbedienungsoberfläche eingebaut.

Menü „Optionen"

Das Menü „Optionen" ermöglicht die Steuerung der Atmosphäre in SimTower, wie die Bewegungen der Simmieter und die Geräuschkulisse in den Geschäften.

Animation verfügt über zwei Befehle: Wenn Animation mit der Maus angeklickt wird, erscheint ein Einblendmenü mit zwei Optionen. Wenn **Leute** markiert ist, sehen Sie die Bewohner der Hotelzimmer, die ihren Tätigkeiten nachgehen (Intimeres wurde zensiert), Hausmeister beim Erledigen ihrer Arbeit, Versammlungsräume voller Leute usw. Wenn **Effekte** markiert ist, sehen Sie den Aufzug in Bewegung, die Belüftung des Recycling-Bereichs läuft, etc. Wenn die Animations-Optionen ausgeschaltet sind, läuft das Programm schneller.

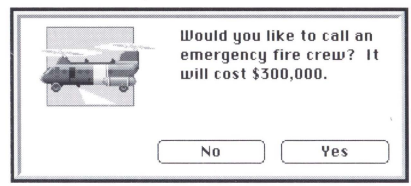
Sound hat ein dreiteiliges Einblendmenü mit der Option **Aufzüge**. Im eingeschalteten Zustand hören Sie die wundersamen Geräusche der Aufzüge, die rauf– und runterfahren. Wenn **Hintergrund** markiert ist, hören Sie Vogelgezwitscher am Morgen und

Abend, Regentropfen, Büroklatsch usw. **Ereignisse**, informiert Sie darüber, daß ihr Einkommen steigt, wenn die Münzen in die Kassen purzeln. Außerdem hören Sie den Lärm der Bauarbeiten und Ansagen über spezielle Vorfälle.

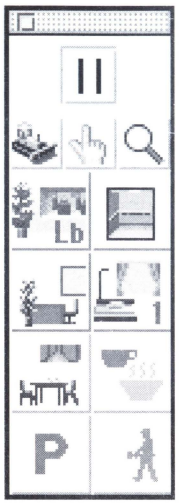
Klicken Sie mit der Lupe auf die verschiedenen Firmen, um die typischen Geräusche zu hören. Wenn Sie während der Bürozeiten herumspionieren, hören Sie Geräte und Menschen bei der Arbeit. Bei ausgeschalteter Sound-Option läuft das Spiel schneller.

Schnellmodus: Für schnellste Spielgeschwindigkeit. Sollte Ihr Prozessor „dem Spiel davonlaufen", schalten Sie den Schnellmodus aus, damit SimTower mit der vordefinierten Geschwindigkeit läuft.

Feuerwehr rufen kann erst benutzt werden, wenn - was der Himmel verhüten möge – im Gebäude ein Feuer ausgebrochen ist. Mit diesem Befehl schicken Sie einen Rettungshubschrauber mit Wasserschlauch zum Löschen der Flammen, aber das ist sehr teuer. Bei Ausbruch einer Feuersbrunst erscheint ein Dialogfenster mit der Frage, ob der Hubschrauber angefordert werden soll, was Sie auch ablehnen können. Wenn die Sicherheitskräfte in dem Gebäude an Ort und Stelle sind, werden sie das Feuer bekämpfen, aber ihre Wirksamkeit hängt davon ab, wie nahe sie am Brandherd sind – sie gehen auf den äußeren Nottreppen des Gebäudes. Wenn der Weg zum Brandherd weit ist, muß mit größeren Schäden gerechnet werden. Diesen Befehl können Sie benutzen, wenn die Sicherheitsdienste einen aussichtslosen Kampf führen. Sie können Stockwerke, die durch die Flammen vernichtet wurden, wieder aufbauen.



Menü „Fenster"

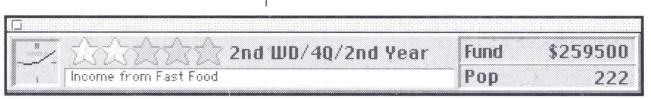


Die Werkzeugleiste

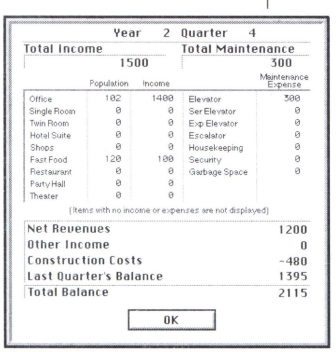
Das Menü „Fenster" enthält die Werkzeugleisten für die Bauarbeiten und Befehle zum Aufrufen von Darstellungen der Mikro -und Makrostruktur und des Inhalts des Turms (einschließlich der Mieter).

Die **Werkzeugleiste** ist SimTowers Werkzeugkasten mit den Gebäudeteilen und Werkzeugen, die man zum Bau und zur Untersuchung der Struktur benötigt. Manche Einrichtungen bieten über Einblendmenüs noch zusätzliche Optionen. Auf den höheren Bewertungsstufen haben Sie eine größere Auswahl an Konstruktionsmöglichkeiten. Die Werkzeugleiste kann über den entsprechenden Befehl im Menü „Fenster" aus– und eingeblendet werden.

Das **Info-Fenster** gibt die Zeit an (und Zeit ist bei SimTower nicht nur Geld, sondern auch der Stoff, aus dem die Erfolge sind – bei SimTower ist eine schlechte Zeitplanung ein Fehler), das fiskalische Datum, den Kontostand und die Zahl der Turmbewohner (Bev.). Das Infofenster kann über den entsprechenden Befehl ein– und ausgeblendet werden (davon unabhängig werden die Informationen laufend auf den neuesten Stand gebracht).



Das Info-Fenster



Das Finanzen-Fenster

Karte erlaubt den Blick auf den Turm aus der Satellitenperspektive und enthält eine Anzahl von „Schaltern", die eine Reihe von Faktoren anzeigen, die bei der Bewertung eine Rolle spielen.

Finanzen... öffnet eine Bilanz und Erfolgsrechnung.

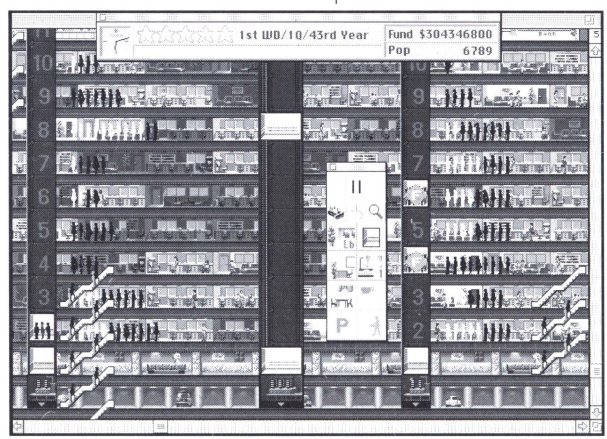
Person suchen... ruft das Fenster „Person suchen" auf und ermöglicht das Auffinden einer Person, die vorher ausgewählt und benannt wurde.

Fenster

Im folgenden werden die Funktionen der einzelnen Fenster in SimTower beschrieben. Viele der Fenster können durch Ziehen der Titelleiste an eine andere Position verschoben und durch Klicken des Schließfeldes geschlossen werden.

Das Fenster „Konstruktion"

Dies ist das Hauptfenster des Spiels. Hier wird der Turm gebaut und verwaltet. Am Anfang jedes neuen Spiels haben Sie ein unbebautes Gelände vor sich. Beginnen Sie mit einer Lobby und versuchen Sie, an Höhe zu gewinnen. Sie können auf die Pfeile in der Bildlaufleiste klicken und mit dem Bildlauffeld den Turm im Fenster umherbewegen. Mit dem Vergrößerungsfeld können Sie den Turm auf Bildschirmgröße vergrößern. Das Fenster „Konstruktion" enthält in der Standardeinstellung das Info-Fenster mit den laufenden Spielstatistiken und die Werkzeugleiste mit den Hilfsmitteln für den Turmbau und die Inneneinrichtung. Info-Fenster und Werkzeugleiste können an den Titelleisten über den Bildschirm gezogen, mit den Schließfeldern geschlossen und über das Menü „Fenster" ein- und ausgeblendet werden.



Leben im Konstruktion-Fenster

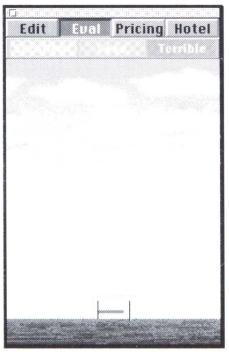
Sie können die ganze Breite des Fensters „Konstruktion" bebauen oder sich auf eine kleine Säule beschränken, die hoch in den Himmel ragt. Sie können auch Stockwerke mit verschiedenen Breiten aufeinanderstapeln, also zum Beispiel Restaurant- und Bürosäulen nebeneinanderstellen. Allerdings könnte es hier mit den Transportmitteln Probleme geben. Der ganze Turm muß auf dem selben Fundament stehen. Beim Versuch, zwei separate

Türme zu bauen, werden ihre Lobbies und Stockwerke automatisch miteinander verbunden.

Das Karten-Fenster

Das Karten-Fenster erscheint beim ersten Laden von SimTower und kann jederzeit vom Menü „Fenster" aus aufgerufen werden. Es zeigt eine ausgezoomte Darstellung des Konstruktionsfensters, so daß Sie Ihren Turm in seiner Umgebung sehen können. Der Turm erscheint als grauer Umriß, die Aufzüge als vertikale Linien. Expreßaufzüge sind blau, Standardaufzüge grau, und Service-Aufzüge rot.

Das markierte Rechteck im Fenster zeigt den aktuell im Konstruktionsfenster dargestellten Ausschnitt. Sie können das Rechteck mit der Maus im Kartenfenster umherziehen, um im Konstruktionsfenster ganz schnell auf einen bestimmten Bereich des Turms einzuzoomen. Durch Anklicken einer beliebigen Stelle im Kartenfenster zoomt das Konstruktionsfenster ebenfalls auf diesen Ausschnitt.



Mit eingeschalteter Bewertung

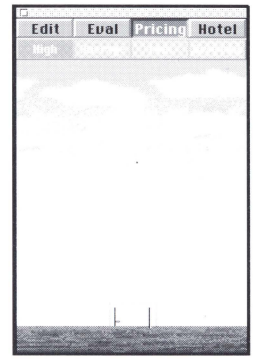
BEWERTUNG

Oben im Karten-Fenster befinden sich vier „Schalter". „Steuern" ist die Standardeinstellung. Wenn aktiviert, zeigt sie den oben beschriebenen Blick auf die Silhouette. Um nach einer Spielpause das Spiel fortzusetzen, klicken Sie „Steuern". Der Schalter „Bewert." bewirkt eine Farbkodierung des Turms. Diese Kodierung erfolgt in Übereinstimmung mit einer Reihe von Statusleisten am oberen Rand des Kartenfensters. Blau sind Geschäfte und Wohnungen erstklassiger Qualität, die Zeugnis von Ihrem unternehmerischen Talent ablegen. Gelb sind Bereiche, die als „gut" eingestuft werden und die einer gewissen Aufmerksamkeit bedürfen. Rot entspricht der Bewertung „unzumutbar". Das sind die gefährlichen Zonen, deren Bewohner auszuziehen drohen, wenn Sie nicht schleunigst etwas unternehmen. Der Schalter „Bewert." hält das Spiel zeitweilig an.

Um an eine bestimmte Stelle zu gelangen (z.B. um ein Problem zu untersuchen), können Sie sie in der Turmsilhouette anklicken. Das Konstruktionsfenster, welches wie das Kartenfenster farbkodiert ist, zoomt dann sofort dorthin. Auf diese Weise können Sie erfahren, ob die Mieter die Tapete nicht mögen und wie Abhilfe geschaffen werden kann. Sie können die Mieten erhöhen oder senken oder schlimmstenfalls die fragliche Wohnung abreißen und neu beginnen. Sorgen Sie dafür, daß in Ihrem Bienenstock Blau die vorherrschende Farbe ist!

KOSTEN

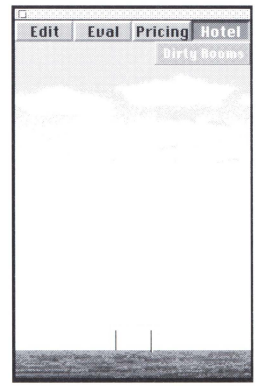
Der Schalter „Kosten" informiert Sie, ob Sie ein Halsabschneider sind, der Wucherzinsen verlangt oder ein Kapitalist mit Herz. Die Farben zeigen an, wie die Mieter ihre Miete einschätzen: Hoch, Mittel, Niedrig oder Billig. Mit der Lupe können Sie sich vergewissern, daß manche Mieter trotz hoher Mieten zufrieden sein können, und umgekehrt. Hier kommt die gute Organisation Ihres Transportsystems zur Geltung (und der streßmindernde Faktor). Sie können den Schalter „Kosten" benutzen, um Mieten anzugleichen und zu testen, wieviel die Mieter für ein bestimmtes Apartment zu zahlen bereit sind. Der Schalter „Kosten" hält das Spiel an.



Kosten - Schalter ein

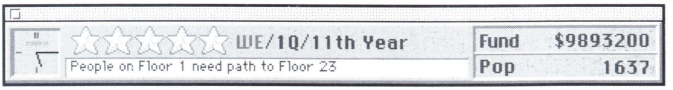
HOTEL

Der Schalter „Hotel" informiert sie darüber, ob die Hausmeister zu oft Zigarettenpause machen: schmutzige Räume werden rot angezeigt. Wenn es nur darum geht, daß die Hausmeister ihre tägliche Runde machen und die fraglichen Räume besuchen, ist ja alles Okay, aber wenn Räume zu lange schmutzig bleiben, gibt es eine Küchenschaben-Plage und die Hotelzimmer müssen zerstört werden. Wenn Sie also die Hausmeisterräume und Service-Aufzüge richtig anbringen, bleibt es Ihnen erspart, die Überreste gesprengter Küchenschaben auszuräumen. Der Schalter „Hotel" ist nur verfügbar, wenn Hotelzimmer



Hotel Schalter ein

zum Einbau zur Verfügung stehen. Der Schalter „Hotel" hält das Spiel zeitweilig an.



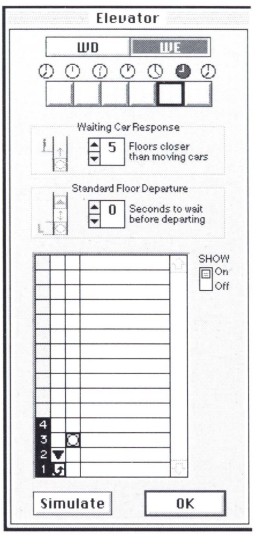
INFO-FENSTER

Das Info-Fenster ist ein Bestandteil des Konstruktionsfensters: es ist ein beliebig bewegliches Fenster, das laufend aktualisierte Informationen über den Status des Turms bereitstellt. Die Uhr links im Fenster zeigt die Turmzeit an, die mit den Ereignissen im Turm übereinstimmen muß, wie Stoßzeit oder Essenszeit. Sie müssen sich der Ströme im Turm bewußt sein, wie sie von der Uhr vorgezeichnet werden. Beobachten Sie, wenn der Verkehr an- oder abschwillt, notieren Sie sich die Zeiten, und bauen Sie mit diesen Informationen im Hinterkopf. Die Zeit beschleunigt sich während der Zeiten, in denen der Turm inaktiv ist, wie in den Nachtstunden, und verlangsamt sich in Zeiten großer Betriebsamkeit.

Die Sterne des Info-Fensters zeigen den Status des Turmes an: je mehr goldene Sterne, desto größer der Turm und desto mehr luxuriöse Einrichtungen, die eingebaut werden können. Bei den Sternen ist es die Datumslinie, die anzeigt, ob es sich um einen Wochentag oder ein Wochenende handelt. Daneben steht das aktuelle Quartal (ein Quartal umfaßt 3 Monate), und daneben das aktuelle Jahr, das aus vier Quartalen besteht. Das Jahr gibt das Alter des Gebäudes an. Darunter sehen Sie die Meldungsleiste. Sie zeigt die dringendsten Maßnahmen an, die erforderlich sind, erklärt, weshalb bestimmte Bauvorhaben nicht durchgeführt werden können, und meldet, woher die Einkünfte stammen.

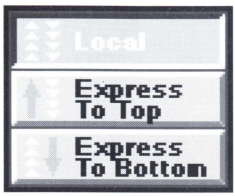
Rechts im Info-Fenster sehen Sie den Kontostand, der sich je nach Einkünften ändern (wenn die Soundoption Ereignisse eingeschaltet ist, hören Sie das Klingeln der Registrierkasse), und unter „Bev." wird die Zahl der Turmbewohner und -besucher angezeigt. Ihre Aussichten, weitere Sterne zu ergattern, hängt von der Bevölkerungszahl und den vorhandenen Einrichtungen ab. Das Motto lautet: Wachstum fördert Wachstum.

Das Aufzug-Fenster



Das Aufzugfenster ist die Steuerzentrale für den Transport. Zeitplanung für die Aufzüge über dieses Fenster ist einer der wichtigsten Faktoren zum Erfolg. Sie können dieses Fenster für einzelne Aufzüge aufrufen, indem Sie mit der Lupe auf den Aufzugschacht oder den Mechanismus klicken; wenn Sie auf eine fahrende Kabine klicken, erfahren Sie nur Einzelheiten zu dieser Kabine, nicht jedoch zum Zeitplanfenster.

Oben im Aufzugfenster befinden sich zwei Schalter (WT = Werktag; WE = Wochenende). Der gedrückte Schalter zeigt an, für welche Tage die Zeitplanung gilt. Diese Einstellung ist wichtig, denn die Nutzung ist nicht an allen Tagen gleich. Unter diesen beiden Schaltern erkennen Sie eine Reihe von Uhren, die die darunter befindlichen Schalter beeinflussen. Die beiden ersten Uhren zeigen 7.00 Uhr und 12.00 Uhr an (der Morgen ist hellblau, der Nachmittag gelb und der Abend dunkelblau), und sie zeigen die Aufzugeinstellungen an, die Sie zwischen diesen beiden Uhren wählen und die für diesen Zeitraum festgelegt werden.



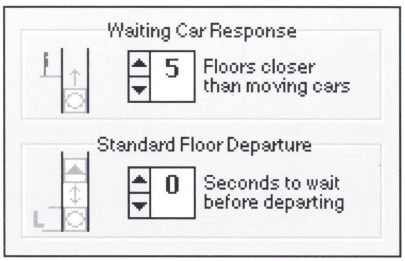
Wenn die Uhren-Schalter mit dem Mauszeiger gedrückt werden, erscheint ein Einblendmenü mit Optionen, die beim Anwählen mit der Maus aktiv werden. Mit Lokal (Standardeinstellung) werden die Kabinen im Aufzugschacht (einzelne Kabinen sind nicht sichtbar) mit den Anforderungen auf- und abbewegt, so daß beispielsweise eine Kabine, die zum dritten Stock hinabfährt, um Leute aussteigen zu lassen, auf eine Aufforderung aus dem siebten Stock reagiert, und nach oben fährt, ohne die Lobby anzusteuern. Wenn Sie „Expreß aufwärts" gewählt haben, lassen alle Kabinen nur Leute aussteigen, die von unten zum obersten Stock fahren, und fahren nicht in umgekehrter Richtung, bis sie oben angekommen sind und wieder abwärts fahren. Dann werden die Gäste auf dem Abwärtsweg aufgenommen, und auf dem Weg nach oben wird kein Halt eingelegt.

„Expreß abwärts" kehrt den Plan um, indem Leute von oben nach unten befördert werden und keine Leute in den oberen Stockwerken zusteigen können, wenn nicht von unten angefangen wurde. Diese Expreßeinstellungen sind im allgemeinen für die Stoßzeiten um 8.00 Uhr und um 17.00 Uhr geeignet, wenn die Bewegungsmuster ziemlich präzise bekannt sind; bei sehr komplexen Hochhäusern ist die Sache längst nicht so einfach. Die Expreßaufzüge gehen in beide Richtungen nach ganz oben und ganz unten, wenn Sie also Aufzüge mit tiefen Kellern oder selten bewohnten Penthäusern haben, fahren Sie mit knallvollen Kabinen dorthin und behindern einen raschen Transport.

Sie müssen auch die Personen berücksichtigen, die das Gebäude für Ihre Mittagspause nicht verlassen wollen, sondern es vorziehen, zum Restaurant im 17. Stock zu fahren – der „Expreß abwärts" ist für sie nur eine Enttäuschung, und möglicherweise verlassen sie das Gebäude auf Nimmerwiedersehen. Sie müssen den Verkehrsfluß hinsichtlich des Turmentwurfs beobachten: wenn Sie viele Bewohner im oberen Stock haben, sollte zumindest ein Schacht für den Expreß zwischen 17.00 Uhr und 21.00 Uhr eingesetzt werden, aber vergessen sie darüber nicht die Büroangestellten. (Büroangestellte sind niemals auch Hotel-

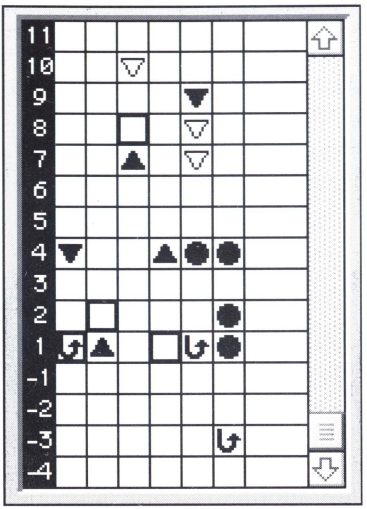
bewohner, oder umgekehrt.) Prüfen Sie, ob es ein Unzufriedenheitsmuster bei der Aufzugsverfügbarkeit gibt (verärgerte Benutzer sind mit ihren rot angelaufenen Köpfen kaum zu übersehen), und probieren Sie einige andere Einstellungen aus. Gemischte Umgebungen mit Wohnbereichen, Läden und Büros können eine Herausforderung sein, aber die Benutzung der zusätzlichen Transportmöglichkeiten (Treppen und Aufzüge) können Ihnen helfen.

REGELUNG DER AUFZÜGE



Unter den Uhren-Schaltern befinden sich zwei weitere Schalter, die die Bewegungen der Kabinen steuern. Die Schaltung „Ansprechende Kabinen" ermöglicht Ihnen, die Entfernung (Zahl der Stockwerke nach oben oder unten) anzugeben, die eine Kabine entfernt sein kann, um noch anzusprechen. Fahrende Kabinen werden immer zuerst gerufen, die Zahl, die Sie hier einstellen bestimmt, daß die Kabine X (die festgelegte Zahl) näher ist, und daß sie eher benutzt wird als die fahrende Kabine. Wenn Sie also die Zahl relativ zu den vorhandenen Stockwerken einstellen, werden fahrende Kabinen zuerst aufgerufen, und wartende Kabinen bleiben stationär. Setzen Sie also höhere Zahlen, um Kabinen auf bestimmten Stockwerken zu halten, wenn Sie sicher sind, daß sie dort effizient eingesetzt werden können. Stellen Sie die Zahl niedrig ein, wenn die Verkehrsdichte gleichmäßig verteilt werden soll. Die Standardeinstellung ist 5 Stockwerke.

Die Steuerung darunter ist die Standard-Abfahrt-steuerung, mit der Sie bestimmen, wie lange die Kabinen anhalten, bevor sie das Stockwerk verlassen. Klicken Sie auf die Aufwärts– oder Abwärtspfeile, wenn die Aufzüge eine bestimmte Zeit lang warten sollen, bevor sie abfahren (in der Spielzeit), statt sofort loszufahren, sobald alle Fahrgäste zugestiegen sind). So können Sie in Stoßzeiten Menschenmengen unterbringen. Diese Einstellung muß jedoch so ausbalanciert werden, daß andere Stockwerke nicht eine „Strafe" in Form wartender Aufzüge in übr-füllten Stockwerken erleben. Die Standardeinstellung ist Null Sekunden.



Rauf und runter

Unter dem Kontrollfeld befindet sich eine Art Tabelle, die in der Spalte links die Stockwerke anzeigt und in den Spalten daneben die verschiedenen Aufzüge. Stockwerke, die vom Aufzug bedient werden, sind schwarz mit weißer Stockwerknummer; Stockwerke ohne Aufzüge haben einen weißen Hintergrund und schwarze Zahlen, die rot ausgestrichen sind. Sie können den Stockwerksdienst durch Anklicken von Zahlen mit dem Zeiger aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn ein Stockwerk deaktiviert ist, wird es von keinem Aufzug im Schacht mehr angefahren.

Jede Kabine des Aufzugs wird durch eine Spalte von Feldern neben der numerierten Spalte dargestellt. Jede Kabine muß ein Wartestockwerk haben, auf dem sie anhält, wenn sie nicht angefordert wird. Das Wartestockwerk wird durch Anklicken der Säulenkasten bei der Stockwerksnummer zugeteilt. Die Kabine fährt dann zu dieser Stelle, bevor sie zum nächsten Bestimmungsstockwerk fährt. Sie können diese Funktion strategisch benutzen und in Bereichen mit dichtem Verkehr einsetzen, so daß sie leicht zugänglich sind.

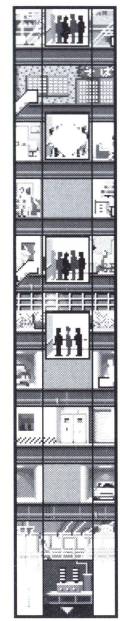
KABINEN

Die Bedienung des Wartestockwerkes eines Aufzugs kann nicht ausgeschaltet werden. Wartestockwerke sind im Konstruktionsfenster an beleuchteten roten Zahlen erkennbar. Die Bedienung kann im Konstruktionsfenster durch Anklicken des Stockwerkes auf dem Aufzugschacht ausgeschaltet werden. Gelegentlich erscheint dabei ein Dialogfeld mit einer Warnmeldung, daß diese Maßnahme jemandem den Zugang zum Aufzug erschwert. Die Stockwerke der Expreßaufzüge können nicht angepaßt werden, da sie sich nur über 15 Stockwerke bewegen können, ohne anzuhalten.

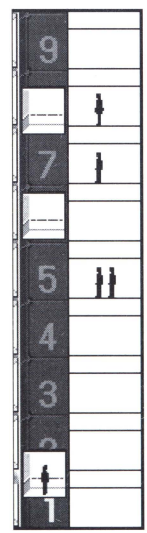
Wenn das Spiel läuft, sind noch andere Aufzugsymbole zu sehen, und die Aufzugtür ist offen. Ein gebogener Pfeil in einem Stockwerksfeld zeigt an, daß der Aufzug hier anhalten und umkehren wird, Ein bewegliches schwarzes Dreieck zeigt die Fahrtrichtung an. Das Dreieck mit dem kleinen „F“ (ein rotes Karo im Konstruktionsfenster) zeigt an, daß der Aufzug voll ist. Ein offener Kreis zeigt an, daß die Kabine auf dem festgelegten Stockwerk wartet, um abgerufen zu werden, und ein gefüllter Kreis zeigt an, daß jemand im Aufzug in eine bestimmte Richtung fahren will.

Rechts neben den Kabinenfeldern sehen Sie eine Schaltfläche mit der Aufschrift „Zeigen“, die standardmäßig eingeschaltet ist; wenn Sie darauf klicken, um sie auszuschalten, wird der fragliche Aufzug im Konstruktionsfenster als Doppellinie gezeichnet, in der die Aufzüge auf -und abfahren, und die Eigenschaften, die durch den Schacht verdeckt waren, sind jetzt sichtbar. Wenn Sie ins Konstruktionsfenster zurückgehen, ohne die „Zeigen“-Einstellung zurückzuschalten, müssen Sie auf den Aufzugsmotor klicken, um ins Aufzugfenster zurückzugelangen.

Unten im Fenster sehen Sie die Schaltfläche „Sim.(ulation)“, mit der Sie durch Anklicken das Spiel anhalten oder alles im Turm außer dem gewählten Aufzug ausblenden können. In der Anzeige erscheint eine Vorschau auf die Aufzüge des gewählten Schachtes, und die Turmmieter im weiteren Verlauf des Spiels. Sie sehen dann, ob die aktuellen Einstellungen bald zu einem Ärgernis werden. Klicken Sie auf Wiederaufnehmen, um den Turm wieder anzuzeigen und zu Simulation zurückzuschalten. Danach klicken Sie auf OK. Der Turm läuft weiter, während Sie im Aufzugfenster sind, aber Sie können im Konstruktionsfenster keine Eingaben machen, solange Sie den Aufzug einrichten.



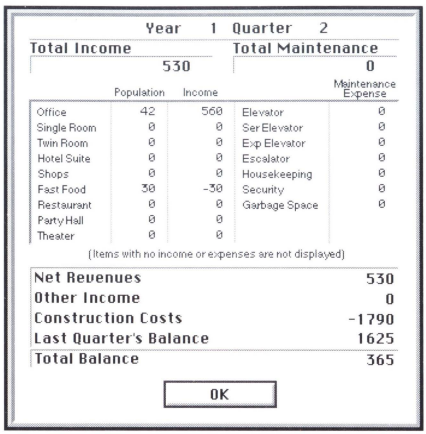
Zeigen-Schaltfläche aus



Simulation-Schaltfläche ein

Das Fenster „Finanzen“

Das Finanzen-Fenster (vom Menü „Fenster“ aus zu erreichen) zeigt an, ob Sie das Erbe Ihrer Kinder gut verwaltet haben, oder ob in Ihren Taschen riesige Löcher sind. Während Sie sich beim Anblick einer größeren Summe die Hände reiben, hält das Spiel an.



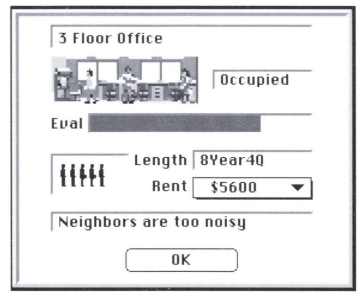
In dem Fenster werden finanzielle Vorgänge im aktuellen Viertel aufgeführt und oben im Fenster angezeigt. Die Gesamteinkünfte und die Betriebskosten stehen darunter, und unter den Gesamtbeträgen stehen die Einzelposten. Alle Zahlen müssen mit 100 multipliziert werden.

Unter dem Feld mit den einzelnen Punkten sehen Sie die vierteljährlichen Nettoeinkünfte. Weitere Einkünfte sind Bargeld aus Quellen wie vergrabenen Schätzen (und Sie dachten, das gäbe es nur im Film?). Baukosten setzen sich zusammen aus Kosten für neue Einrichtungen und Stockwerke. Sie können die Einkünfte aus dem vorhergegangenen Zeitraum in der Zeile Bilanz des letzten Quartals unten im Fenster einsehen (sie entspricht der Zeile „Finanzen“ im Info-Fenster).

Das Fenster „Einrichtung“

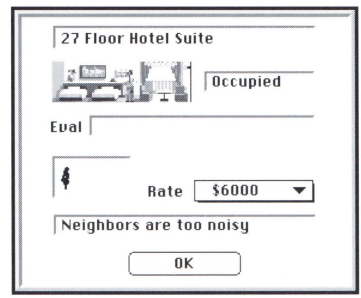
Das Fenster „Einrichtung“ enthält Informationen über den „Erfolg“ (gemessen in Streßbelastung) in den Läden, Restaurants und Büros, und gibt Ihnen auch die Möglichkeit, die Bewohner auf Schritt und Tritt zu verfolgen. Wenn Sie mit dem Vergrößerungsglas auf eine dieser Einrichtungen klicken, hält das Spiel an, und das Fenster wird eingeblendet. Die Art der Einrichtung wird oben im Fenster angezeigt, und die Nutzung darunter. Wenn ein Geschäft in Betrieb ist, hören Sie die damit einhergehenden Geräusche, vorausgesetzt, die Option Hintergrund-Sound ist eingeschaltet.

BEWERTUNG DER EINRICHTUNGEN



Das Barometer meldet die Stimmung im Büro, nämlich gut oder schlecht. Ein blauer Balken bedeutet, daß alle glücklich und zufrieden sind und daß die betreffende Einrichtung – Büro, Restaurant, Geschäft oder Hotelzimmer – ein Erfolg ist. Die Gästezahl eines Restaurants oder einer Schnellimbißecke wird im Balken angezeigt. Wenn die blaue Linie kürzer ist, sieht es schon nicht mehr so toll aus, aber es besteht noch kein Grund zur Panik. Gelb bedeutet, daß die Sache gerade so geht, und wenn die gelbe Linie kurz ist, gibt es einiges zu bemängeln: Sie müssen etwas unternehmen, und zwar schnell, zumindest die Miete reduzieren, damit die Leute nicht ganz wegbleiben. Eine rote Bewertungslinie signalisiert eine Krise, den Mietern können Sie Adieu sagen, wenn Sie nicht sofortige Abhilfe schaffen, z. B. schleunigst für einen besseren Zugang sorgen. Wenn das Barometer keine Farbe aufweist, sind Sie in einer Übergangsphase zwischen zwei Farben (von Blau wird der Balken allmählich farblos, dann Gelb, dann wieder farblos, usw.).

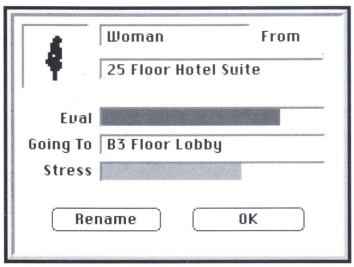
Unter „Länge“ wird angegeben, wie lange die Einrichtung schon in Betrieb ist, und „Miete“ (falls vorhanden) verzweigt auf ein Einblendmenü mit verschiedenen Mietpreisen. Mieter, deren Barometer auf Unzufriedenheit hinweist, lassen sich manchmal mit einer Mietpreissenkung besänftigen. Hundertprozentig zufriedene Mieter nehmen manchmal eine kleine Mieterhöhung gar nicht zur Kenntnis. Unterhalb der Miete befindet sich eine Meldungszeile, in der gelegentlich angezeigt wird, wie die Leute sich fühlen.



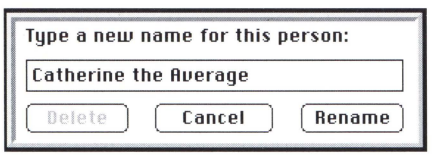
Am linken Rand, etwas unterhalb der Fenstermitte, werden die Silhouetten der Bewohner dargestellt. Wenn Sie eine der Personen in diesem Feld anklicken, gelangen Sie zum Mieter-Fenster.

Das Mieter-Fenster

Das Mieter-Fenster zeigt an, wohin die Mieter gehören und wie sie sich dabei fühlen. Sie können einen Blick in das Privatleben jedes Einzelnen werfen, indem Sie ihn im Mieter-Feld des Einrichtung-Fensters anklicken, einen vollen Aufzug, Rolltreppe oder Treppe anklicken und dann das Opfer im Einrichtung-Fenster dieser Vorgänge anklicken, oder indem Sie sie anklicken, während sie sich im Turm umherbewegen. Wenn Sie im Mieter-Fenster angekommen sind, können Sie genau sehen, was die Mieter von Ihrer Arbeit halten.



In der obersten Zeile des Fensters wird das Geschlecht oder die Beschäftigung der Mieter angegeben (oder auch der Name, so vorhanden), und die Information „Von" darunter zeigt an, wo sie hingehören. Die Bewertungsline zeigt den Streßzustand der damit verbundenen Einrichtung an, sei es im Hotel, im Büro oder im Geschäft. Wenn Sie eine Person überprüfen, die nicht aus dem Gebäude stammt, erscheint in dieser Zeile der Zustand des Zielortes dieser Person. Das Feld „Ziel" enthält den Bestimmungsort, die Streßzeile gibt die Gemütslage an. Die Bewertungs- und Streßbalken funktionieren hier wie im Fenster „Einrichtung": blau ist positiv, gelb ist so-so, rot ist negativ.

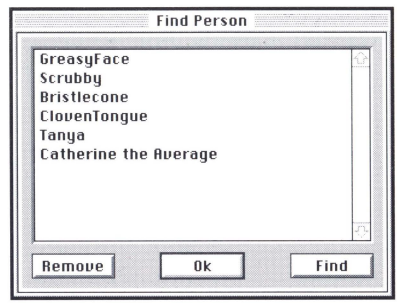


Unten im Fenster sehen Sie die Schaltfläche „Benennen", mit der Sie in das Leben des Mieters eingreifen können. Wenn Sie diese Schaltfläche klicken, erscheint ein Dialogfeld, in das Sie einen neuen Namen eingeben können. Denken Sie sich etwas besonders Originelles aus, und der Name erscheint dann im Mieter-Fenster. Sie haben auch die Möglichkeit, den Namen dort zu löschen, worauf wieder der ursprüngliche Name erscheint. Eine benannte Person erscheint blau markiert. Das können Sie überprüfen, wenn Sie jemanden im Fenster „Einrichtung" umbenennen und

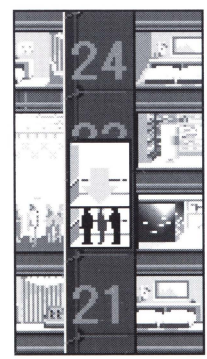
der/die Betreffende dann im Mieterfensterfeld blau herausragt. Wenn Sie eine Person benannt haben, können Sie sie mit Ihrem Kontrollgerät überwachen, wie dies im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

Das Fenster „Person suchen“

Das Fenster „Person suchen“ wird vom Menü „Fenster“ aufgerufen. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie den aalglatten Spion, den Hansdampf in allen Gassen und den Schöpfer des Universums zum Vorschein kommen lassen. In diesem Fenster sehen Sie die Namen aller Bewohner des Turms, die Sie zwecks Personenüberwachung im Mieter-Fenster benannt haben. Nach der Benennung können Sie jederzeit ins Fenster „Person suchen“ gehen und dort die betreffende Person und dann „Suchen“ anklicken.

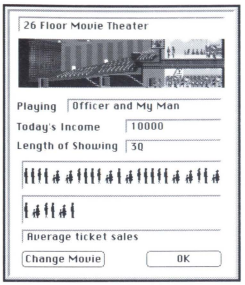


Wenn die gesuchte Person sich im Turm befindet, wird ihr Standort in der Mitte des Konstruktionsfenster angezeigt. Ist dies ein Büro oder ein Aufzug, klicken Sie mit der Lupe darauf, und der Gesuchte erscheint Blau unter der „Bevölkerung“ im Fenster „Einrichtung“. Durch Anklicken bringen Sie ihn ins Mieter-Fenster und können dort seinen Zielort, seine Temperatur (ja, ja, den Streßpegel) herausfinden und ihn sogar umbenennen, wenn Sie das wollen! Meine Güte, wie mächtig Sie sind! Wenn Ihr Opfer gerade nicht im Turm ist, erhalten Sie eine entsprechende Mitteilung. Keine Angst – versuchen Sie es einfach später noch einmal. Ihr Gebäude ist sehr populär, viele Leute gehen ein und aus. Lassen Sie sich nicht etwa entmutigen.



Gefunden!

Das Kino-Fenster



Das Kino-Fenster verfügt über Optionen, die Sie in anderen Fenstern nicht finden: Sie können selbst wählen, was im Kino gerade läuft! Das Fenster enthält alle einschlägigen Infos: Spieltitel, Kartenverkäufe, Spieldauer, Zuschauer (Sie können ihnen die Namen Ihrer Lieblingskritiker geben), Kommentarfelder, und das Feld „Wechseln". Wenn Sie dieses Feld anklicken, erscheint das Dialogfeld „Film wechseln". Sie können „Neuester Film" (ist auch teurer – alles Geschmacksache!) oder Klassiker wählen, dann ändert sich der Titel im Fenster, und der Preis wird von Ihrem Konto abgebucht.

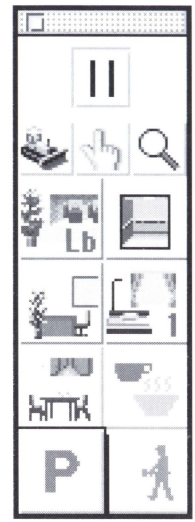
Es ist wichtig, den Verkehr um das Kino zu organisieren, denn Kinos nehmen den meisten Platz in einem Gebäude ein. Wenn das Kino auf einem höheren Stockwerk liegt, und die Vorführung zu genau der Zeit startet, in der die Angestellten aus ihren Büros drängen, werden die Aufzüge vollgepfropft und die Mieter machen miese Gesichter. Überprüfen Sie gelegentlich mit Hilfe der Lupe die Aufführungszeiten im Kino (wenn die Leinwand erleuchtet ist, sehen Sie die Filmvorführung auf einem Monitor).

Die Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste erlaubt Ihnen, Architekt, Bauplaner, Verkehrsexperte und Zuschauer gleichzeitig zu sein. Wenn Ihr Turm mehr Sterne bekommt, enthält Ihre Werkzeugleiste zusätzliche Einrichtungen und Dienstleistungen. Mit steigender Höhe des Hochhauses steigen nicht nur die allgemeinen Betriebskosten, sondern auch die Kosten mancher Einrichtungen.

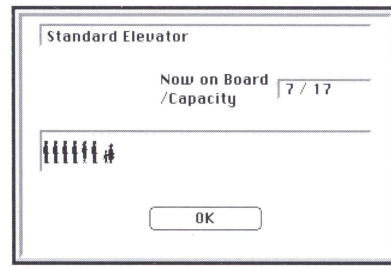
Wenn Sie einen Bereich einbauen, berechnet man Ihnen nicht nur die Baukosten für diesen Bereich, sondern auch die Kosten für den Bau eines leeren Stockwerkes, um die Einrichtung aufnehmen. Beim Einbau von neuen Einrichtungen können deshalb zwei verschiedene Arten von Meldungen erscheinen:

„Nicht genug Geld für Einrichtung“ bedeutet, daß Sie nicht über die notwendigen Mittel verfügen (unabhängig davon, ob es ein auf einem Stockwerk Platz gibt oder nicht). „Nicht genug Geld für neues Stockwerk“ besagt, daß Sie Ihr Geld zwar für die Einrichtung selbst, nicht jedoch für den Bau eines neuen Stockwerks ausreicht.



Viele der Symbole in der Werkzeugleiste verzweigen auf weitere Menüs mit zusätzlichen Objekten, die Sie ebenfalls plazieren können (vorausgesetzt Sie haben die notwendige Anzahl Sterne).

Der oberste „Knopf“ in der Werkzeugleiste ist „Pause“, dessen Symbol der entsprechenden Taste auf einem Video-Recorder entspricht. Klicken Sie darauf, wenn Sie eine Spielpause einlegen wollen. Zur Wiederaufnahme des Spiels klicken Sie auf den Rechtspfeil. Das einzige Symbol, das während einer Spielpause verfügbar ist, ist die Lupe, welche Sie dazu verwenden können, alle Ihre Einrichtungen im Turm aus der Nähe zu betrachten. Es kann durchaus nützlich sein, gelegentlich eine Pause einzulegen, um sich Zeit zu lassen, bestimmte Dinge genau zu prüfen und den Quellen der Unzufriedenheit auf den Grund zu gehen.



Einblick in einen Aufzug

Unter dem Pausen-Knopf befinden sich die Hilfsmittel für die Konstruktion des Turms. Da ist zunächst der Bulldozer, der allen Fans von SimCity und SimFarm® schon bekannt ist. Klicken Sie darauf und danach auf einen beliebigen Aufzug, eine Treppe, eine Rolltreppe, ein Büro oder ein Hotelzimmer – und schon löst sich das betreffende Objekt in Nichts auf. Wenn Sie eine Einrichtung durch eine andere ersetzen wollen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, nachdem Sie das Ersatzobjekt ausgewählt haben, und klicken auf das zu ersetzende Objekt. Es werden keine Gebühren für die Benutzung des Bulldozers erhoben, aber Sie müssen für die neuen Einrichtungen bezahlen, die an

ihre Stelle treten sollen. An den strukturellen Gegebenheiten ändert sich dadurch nichts. Bei Vernichtung von Einrichtungen, in denen Menschen arbeiten oder wohnen, reduziert sich die Bevölkerung entsprechend. Moralische oder ethische Urteile wollen wir hier nicht abgeben.

Das mittlere Werkzeug ist der erhobene Finger (nicht etwa eine rüde Geste), der zum Verlängern und Verkürzen der Aufzugsschächte dient. Ein einmal eingebauter Aufzug (und der braucht nicht notwendigerweise in der Lobby seinen Anfang zu nehmen), kann durch Anklicken des Fingers (doppelköpfiger Cursorpfeil) nach oben oder unten gezogen werden. Der Finger dient auch dazu, Stockwerke vom Aufzugsdienst auszuschließen: Klicken Sie auf die betreffende Stockwerk-Nummer im Schacht. Künftig wird dieses Stockwerk ignoriert.

Standardaufzüge dürfen nicht mehr als 30 Stockwerke umfassen. Funktioniert ein Aufzug nicht effizient, können Sie ihn beliebig von unten oder oben her schrumpfen, so daß er eine kürzere Strecke bedient.

Rechts daneben ist die Lupe, eines der wertvollsten, wenn auch umstrittensten, Spielelemente. Mit der Lupe können Sie die Vogelperspektive Ihres Turms verbessern. Klicken Sie auf ein beliebiges Element, sei dies nun eine Treppe oder eine dunkle Wohnung um 3 in der Früh – und schon erhalten Sie ein Informationsfenster mit einer ausführlichen Beschreibung des Inhalts. Wenn Sie ein Büro ausgewählt haben, erscheint das Barometer. Handelt es sich um einen Laden, der blühend Geschäfte treibt (blau), dann ist es vielleicht an der Zeit, die Miete zu erhöhen. Wenn Sie einen Bewohner angeklickt haben, können Sie ihm einen Namen geben und ihn danach auf Schritt und Tritt verfolgen, bis ans Ende seiner Tage.

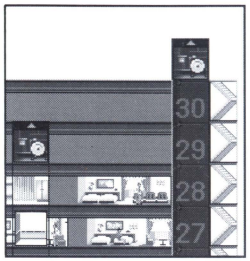
Bei den übrigen Werkzeugen handelt es sich entweder um Einrichtungen oder Dienstleistungen. Welche und wieviele verfügbar sind, hängt von der Anzahl der Sterne Ihres Gebäudes ab. Um eine solches Objekt zu plazieren, klicken Sie auf das Symbol und anschließend auf den vorgesehenen Standort im Turm. Dabei nimmt der Zeiger die Form des betreffenden Objekts an. Seine Name und die Kosten für den Einbau erscheinen im Info-Fenster. Die Plazierung mancher Objekte unterliegt gewissen Beschränkungen – die Meldungszeile im Info-Fenster gibt diese bekannt. Andere sind zahlenmäßig beschränkt. Auch diese Information erfahren Sie über die Meldungszeile. Es folgt eine Beschreibung der einzelnen Einrichtungen.

So lernen Sie die Bewohner kennen

Lobby

Ohne eine Grundlage kann man keinen Turm bauen, und diese Grundlage bildet in SimTower die Lobby (Eingangshalle), die zu Anfang stets im Erdgeschoß sein muß. Lobbies können wie andere Objekte gezogen werden. Klicken Sie mit der Maus den Anfangspunkt, halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Lobby zur gegenüberliegenden Seite hin aufziehen. Eine einmal plazierte Lobby kann nicht mehr entfernt werden. Es ist auch möglich, alle 15 Stockwerke eine weitere Lobby einzurichten, sogenannte „Sky-Lobbies“, die als Transferpunkte für Aufzüge (besonders für Expreßaufzüge) nützlich sein können. Die Sim-Bewohner schätzen diese Sky-Lobbies und ihre Expreßaufzüge, und es lohnt sich daher, sie auf jedem 15. Stock einzubauen.

Stock



Das Symbol „Stock" dient dazu, die Stockwerke über der Lobby auf die gewünschte Breite einzurichten. Höhere Stockwerke können niemals breiter sein als die darunterliegenden. Der Stock-Cursor kann in einer beliebigen Entfernung vom Rand der aktuellen Konstruktion plaziert werden. Solange dies das Stockwerk nicht breiter macht als das darunter befindliche, schließt sich die Lücke sofort automatisch. Stockwerke können auch ausgedehnt werden, indem man Einrichtungen wie Büros oder Geschäfte direkt darauf plaziert – auch wieder mit der Einschränkung, daß die Bodenfläche nicht größer sein kann als die des darunter befindlichen Stockwerks.

Treppen

Treppen können als Verbindungwege zwischen zwei Stockwerken dienen, um die Aufzüge zu entlasten. Je nach dem Verkehr können Treppen und Aufzüge gleichzeitig eingesetzt werden. Es ist nicht möglich, Treppen auf Aufzüge, oder umgekehrt, zu legen. Treppen können überall eingerichtet werden, auch auf Stockwerken mit Hotelzimmern. Die Mieter/Besucher des Turms benutzen jedoch niemals mehr als vier Treppenabschnitte für einen Weg.

Rolltreppen

Zur weiteren Entlastung gibt es auch Rolltreppen. Diese verursachen weit weniger Streß, weil man nicht zu warten braucht. Deshalb wählen die Mieter, wenn Sie die Möglichkeit haben, mit Vorliebe die Rolltreppen. Rolltreppen können nur in geschäftlichen und öffentlichen Bereichen – Restaurants, Shopping-Zonen und Lobbies – angelegt werden. Bei einem Rundgang durch den Tower werden Rolltreppen von einer Person nie mehr als sieben Mal benutzt.

Standard-Aufzug

Anordnung und Betrieb der Aufzüge ist ein ausschlaggebender Faktor für den Erfolg Ihres Turmes. Denn Warten ist das größte Übel der Menschheit. Beim Warten bekommen die Leute schlechte Laune und verfallen auf die Idee, nach St. Tropez umzusiedeln. Wenn ein Aufzug gerade erst eingebaut wird, hat er zunächst nur eine einzige Kabine. Für weitere Kabinen klicken Sie erneut auf das Aufzugssymbol und dann auf ein Stockwerk des bestehenden Schachts, das damit zum Wartestockwerk dieser Kabine wird. Die Nummer des Stockwerks wird im Schacht rosafarben angezeigt. Sie können insgesamt maximal 24 Schächte einrichten.

Standardaufzüge können pro Kabine eine Maximallast von 17 Fahrgästen aufnehmen. Sie dürfen nur von den regulären Mietern (ausschließlich des Sicherheitspersonals und der Hausmeister) benutzt werden. Bei 5 Sternen haben sie maximal acht Kabinen. Bitte lesen Sie die Beschreibung zum Aufzugs-Fenster, um mehr über die optimale Steuerung zu erfahren.

Es ist leicht, die gewünschte Fahrtrichtung auszumachen: die Leute rechts des Schachts wollen nach unten, jene links wollen in die Höhe. Standardaufzüge können bis zu 30 Stockwerke lang sein, einschließlich der Untergeschosse. In Wolkenkratzern müssen daher mehrere Schächte aneinandergelegt werden.

Service-Aufzug

Service-Aufzüge dienen der Beförderung von Sicherheits- und anderem Personal wie etwa Hausmeistern. Diese Kabinen bieten höchstens 17 Personen Platz. Die Service-Kabinen brauchen auf den Lobby- und Parkplatz-Etagen nicht zu halten, wohl aber bei den Recycling-Centers.

Expreß-Aufzug

Der Expreß-Aufzug kann für Eilige eingesetzt werden, die 15 oder mehr Stockwerke weit fahren müssen. Die Wartestockwerke können hier nicht angepaßt werden, da die Fahrtstrecke nur in Abschnitte von 15 Stockwerken unterteilt werden kann (ausschließlich Untergeschosse). Diese Aufzüge dienen zur Beförderung von Mietern, nicht von Personal. Sie befördern bis zu 36 Passagiere gleichzeitig. Es ist sehr wichtig, zusammen mit den Expreß-Aufzügen alle 15 Stockwerke auch eine Lobby einzubauen, die das Umsteigen erleichtert.

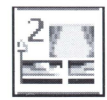
Büro

Büros werden für jeweils mindestens ein Vierteljahr vermietet. Die Mieten können über das Fenster „Einrichtung“ je nach Bewertung des Mietobjekts reduziert oder erhöht werden. In einem Büro finden maximal 6 Leute Platz. Die Angestellten kommen morgens zur Arbeit (die Zeiten variieren) und verlassen das Gebäude am Abend. Ihr Mittagessen lassen sie niemals ausfallen und gelegentlich erwischt man sie um 10 Uhr morgens bei einem kleinen Imbiß oder einer Zigarette. Firmen kündigen ihre Mietverträge, wenn sie mit den Bedingungen nicht zufrieden sind, sei es zuviel Lärm, Streß oder eine zu hohe Miete. Ein Mieter, der einen ganzen Spieltag lang mit rotem Gesicht („total gestreßt“) herumgelaufen ist, bringt Ihnen garantiert am nächsten Tag den Kündigungsbrief.

Hotel-Einzelzimmer

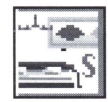
Diese werden jeweils für eine Nacht reserviert: ein Gast, der am Abend ankommt und am Morgen wieder auscheckt. Diese Art von Hotelgast kann durch Lärm und zu hohe Preise abgeschreckt werden. Es ist durchaus möglich, Wohnungen und kommerzielle Einrichtungen auf dem gleichen Stockwerk zu kombinieren, doch je nach den vorhandenen Transporteinrichtungen kann dies zu hohem Verkehrsaufkommen führen.

Hotel-Doppelzimmer



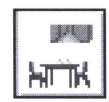
Diese werden von jeweils zwei Gästen belegt. Ansonsten gelten dieselben Überlegungen wie für Einzelzimmer.

Hotel-Suiten



Diese sind für Gäste, die für Ihre Geldbeutel einen Gepäckträger brauchen. Die Räume sind natürlich profitabler, aber nicht regelmäßig ausgebucht. Sie werden von jeweils zwei Leuten belegt, und wenn besetzt erfordern sie einen Parkplatz.

Eigentumswohnungen



Im Gegensatz zu den übrigen Wohnungen sind dies nicht Miet-, sondern Eigentumswohnungen. Ziehen die Eigentümer aus, weil sie mit der Hausverwaltung nicht zufrieden sind, oder wird eine Eigentumswohnung von einem Bulldozer zerstört, dann wird der Verkaufswert von Ihrem Konto abgebucht. Diese Wohnungen bieten drei Bewohnern Unterkunft (Kinder nicht mitgezählt). Den Preis können Sie beliebig im Fenster „Einrichtung" festlegen, aber immer nur bei Besitzwechsel.

Schnellimbiß

Schnellimbisse gibt es jede Menge: Burger Palaces, Würstchenstände, Pommes-Buden, Kebab-Häuser, Espresso-Bars usw. Ihre Mieter nehmen hier ihre Snacks und Mittagessen ein, und daher ist die strategische Plazierung wichtig. Sie produzieren in der Regel keinen großen Reichtum, aber Streß und Belastung sind relativ hoch.

Restaurants

Die Restaurants sind vor allem am Abend beliebt. Sorgfältige Planung entscheidet über Erfolg oder Mißerfolg. Sie sind meist lohnender als die Schnellimbißstätten, aber die Gäste sitzen auch länger herum, weshalb längst nicht so viele Essen verkauft werden.

Einzelhandels-geschäfte

Ihr Turm kann jede Menge von Geschäften enthalten: Tierhandlungen, Modegeschäfte, Boutiquen, Geschenkläden, Blumengeschäfte – eigentlich gibt es gar keinen Grund, das Gebäude je zu verlassen. Sie können die Mieten nach Gutdünken anpassen, aber die Ladenbesitzer wissen genau, was sie akzeptieren und was nicht.

Party-Saal

Wenn Sie genügend Hotelzimmer Ihr eigen nennen, können Sie durchaus damit rechnen, daß sich an Nachmittagen 50 Gäste zu einer Party einfinden. Die Säle werden als ganzes an jeweils eine Party vermietet.

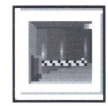
Kino

Die Einkünfte aus Kinokartenverkäufen sind zwar bescheiden, aber ein Kino lockt große Zuschauermengen von der Straße an, die anschließend auch in den Läden einkaufen und in den Cafés etwas zu sich nehmen. Die Blockbusters ziehen mehr Leute an als die klassischen Kinofilme (daher der Preisunterschied), und das hat seine Vor- und Nachteile, denn wenn der Vorhang fällt, kann es zu Verkehrsstauungen kommen, es sei denn, Sie haben weise Vorkehrungen getroffen. Die Kinobesucher kommen von oben herein und verlassen den Raum über das untere Stockwerk, was eine entsprechende Planung erfordert. Kinos sind einige der ganz wenigen Einrichtungen, die nicht entfernt werden können, wenn sie einmal gebaut sind. Es lohnt sich also, vorher zu überlegen. Die Kinogäste besuchen nach Ende der Vorstellung Läden im Bereich von 5 Stockwerken über und unter dem Kino.

Parkplätze

Parkplätze können nur unter der Erde eingerichtet werden. Sie lassen sich seitlich dehnen, wenn eine Erweiterung vonnöten ist. Von einer gewissen „Turmebene“ an fordern die Mieter und Besucher auch Parkplätze. Jede Reihe Parkplätze benötigt eine Rampe.

Rampen



Jedes Park-Geschoß braucht eine Rampe. Rampen können mit dem Zeiger nach unten über mehrere Ebenen gezogen werden. Bei Bedarf können Sie eine „Säule" mit Rampen anlegen, d.h. jeweils eine Rampe je Etage. Ferner brauchen Sie Treppen oder Aufzüge für die Parkplatzbenutzer. Die erste Rampe muß mit der Lobby verbunden sein.

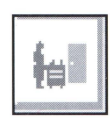
Recycling Center

Wenn Ihr Hochhaus einmal eine gewisse Größe erreicht, braucht es ein Recycling-Center, um die Abfälle zu verarbeiten und zu entsorgen. Größerere Gebäude brauchen mehrere solche Zentren. Sobald diese Notwendigkeit besteht, werden Sie über eine Mitteilung im Info-Fenster darauf hingewiesen. Recycling Centers müssen stets nebeneinander plaziert werden. Die Müllabfuhr kommt jeweils einmal am Tag vorbei, und man braucht einen Service-Aufzug, der das Recycling Center bedient.

U-Bahn-Station

U-Bahn-Stationen können nur unter der Erde plaziert werden, und es ist nicht möglich, darunter noch weitere Ebenen anzulegen. Die U-Bahn bringt jede Menge von Besuchern, doch sie erledigen ihre Einkäufe und stillen ihren Hunger jeweils nur in den Geschäften auf der U-Bahn-Ebene. Möglicherweise entschließen sie sich jedoch, eine Wohnung oder Büros zu mieten. Jeder Turm kann nur eine U-Bahn-Station haben.

Haus-verwaltung



Diese Räumlichkeiten sind für das Hauspersonal reserviert, welches die Hotelzimmer saubermacht. Sie können bis zu 6 Hausmeister einstellen. Wenn Sie zu viele Hotelzimmer haben und das Personal nicht mehr zurecht kommt, müssen Sie sich nicht wundern, wenn die Küchenschaben Einzug halten. Wenn Sie diese Plage nicht unter Kontrolle bringen können, müssen Sie die Zimmer vernichten und neu beginnen. Die Hausmeister benutzen stets die Service-Aufzüge.

Sicherheit

Das Sicherheitspersonal schützt Ihren Turm gegen Feuer und gegen Terroristenanschläge. Um diese Gefahren effektiv bekämpfen zu können, müssen sie strategisch an vielen verschiedenen Orten plaziert werden. Sie benutzen stets nur die Nottreppe und niemals die Aufzüge.

Rotes Kreuz

Groß angelegte Wolkenkratzer brauchen einen eigenen ärztlichen Notdienst zur Behandlung von Verletzungen. Er wird vor allem von den Büroangestellten in Anspruch genommen und sollte deshalb in der Nähe der Bürozonen plaziert werden.

Kathedrale

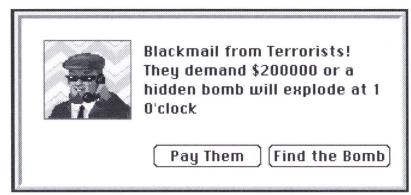
Das Recht zum Bau einer Kathedrale haben Sie erst, wenn Ihr Turm 100 Stockwerke hoch ist und 5 Sterne erreicht hat. Damit sind Sie zur „Turmebene" aufgerückt. An Sonntagen versammelt sich die Gemeinde zu einer Andacht. Expreß-Aufzüge fahren nur bis zum 90. Stock, weshalb ein spezieller Aufzug eingebaut werden muß, der bis zur Kathedrale fährt. Und wer weiß, vielleicht werden Sie hier gar Zeuge eines besonderen Ereignisses, wenn Sie eine reine Seele haben und die Aufzüge wie geschmiert laufen.

Ereignisse

Neben all den Pflichten und Sorgen, die Ihr tägliches Brot ausmachen, müssen Sie auch auf das gelegentliche außerordentliche Ereignis gefaßt sein, das wie der Blitz aus heiterem Himmel einschlagen kann. In SimTower gibt es eine ganze Reihe davon – also wundern Sie sich nicht und behalten Sie die Nerven!

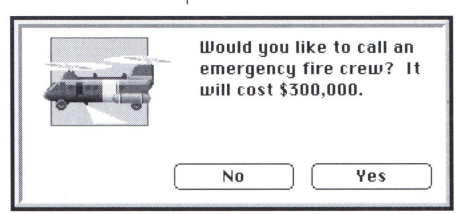
Terrorist

Mit einem Handtuch-Dieb werden Sie allemal fertig, aber wenn plötzlich ein Terrorist in einem Dialogfenster auftaucht und droht, eine Bombe in Ihrem Gebäude zu legen, sofern Sie nicht willens sind, ihm mit einer Stange Geld unter die Arme zu greifen, dann gilt es, rasch zu handeln. Wenn Sie klein beigeben, geht das Geld prompt von Ihrem Konto ab. Wenn Sie sich weigern, tritt das Sicherheitspersonal in Aktion. Es ist angezeigt, Sicherheitsbüros an verschiedenen Stellen im Turm zu plazieren, damit die Suche nach Bomben schneller vor sich gehen kann. Wird die Bombe nicht gefunden, erleidet Ihr Hochhaus erheblichen Schaden. Ein solcher Terroranschlag kann an jedem beliebigen Tag passieren, aber die Bombe geht immer um 13.00 Uhr los. Eisbombe zum Dessert, sozusagen.



Feuer

Auch eine Feuersbrunst kann in Ihrem Hochhaus wüten und Chaos stiften. Feuer kann jederzeit und überall ausbrechen. Es erscheint dann ein Dialogfenster mit einem Feueralarm. Sie können zweierlei Maßnahmen ergreifen: Die Feuerwehr rufen (ein Befehl im Menü „Optionen“, der in einem solchen Fall aktiviert wird) oder die Bekämpfung des Feuers Ihrem Sicherheitspersonal überlassen. Sie werden gefragt, ob Sie einen Hubschrauber anfordern möchten. Auch wenn Sie dies im ersten Moment abschlagen, können Sie später noch darauf zurückkommen.

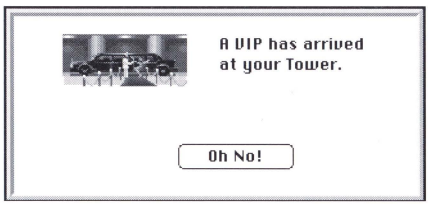


Hubschrauber

Der Einsatz des Hubschrauber-Rettungsdienstes wird dem Feuer Einhalt gebieten, kostet aber eine Menge Geld. Ob das Sicherheitspersonal einen effektiven Einsatz leisten kann, hängt stark von der jeweiligen Entfernung vom Brandherd und den Flammen ab. Wenn sie erst weite Strecken über die Nottreppen zurücklegen müssen, geht viel Zeit verloren, und die Flammen werden Menschenleben und Eigentum zerstören. Terroristenanschläge und Brände kommen nur vor, wenn Sie in Ihrem Hochhaus Sicherheitspersonal im Dienst haben.

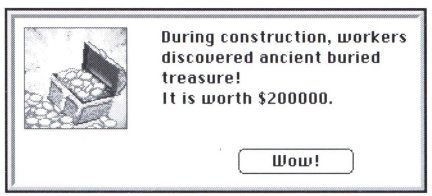
VIP

Gerade als Sie dachten, Sie könnten sich mal in Ruhe zurücklehnen, meldet sich an einem Hotelempfang ein VIP (Very Important Persecutor), der eine Suite buchen will (dieses Ereignis setzt also voraus, daß Sie schon Suiten eingerichtet haben). Das Info-Fenster meldet Ihnen diesen Vorfall, und der VIP ist mit einer gelben Umrißlinie gekennzeichnet. Wenn dieser Gast der Meinung ist, die Badetücher seien nicht exakt genug gefaltet oder wenn er vor dem Aufzug länger als 1 Sekunde warten mußte, dann können Sie Ihren nächsten Stern für eine Weile in den Wind schreiben. Für alle Fälle lohnt es sich, immer genügend Hauspersonal einzustellen und für ein effizientes Aufzugssystem zu sorgen!

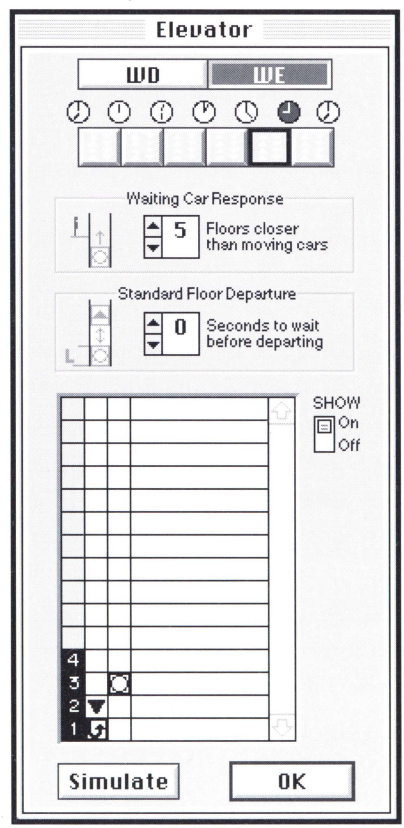


Schätze

Wer hätte gedacht, daß auf dem Gelände, auf dem sich heute Ihr Hochhaus erhebt, früher einmal Piraten ihre gestohlenen Schätze vergraben hätten. Aber so ist es! Deshalb kommt es gelegentlich vor, daß einer Ihrer Leute auf eine Goldmünze oder eine Truhe stößt, aber nur, wenn Ihr Turm Untergeschosse hat. Das kann Ihren Kontostand ganz schnell erhöhen! Wie Sie sehen, ist das Leben voller Überraschungen, und manche sind sogar von der erfreulichen Art!



Versuchen Sie, die verschiedenen Verkehrsmuster Ihres Hochhauses zu analysieren, besonders während der Stoßzeiten. Gehen Sie am Morgen und gegen Abend herum und beobachten Sie, wo die Staus auftreten, um die Aufzüge und Treppen entsprechend zu organisieren und den Anforderungen anzupassen. Mieter, die sich beschweren, werden sich irgendwann nach einem anderen Hochhaus umsehen, in dem die Hausverwaltung ihre Bedürfnisse und Wünsche besser versteht. Rotglühend ärgerliche Mieter werden kaum geduldig auf den Aufzug warten – sie packen ihre Koffer und ziehen aus. Ihr Ziel muß es sein, die Mieter bei Laune zu halten und sich Sterne zu verdienen.



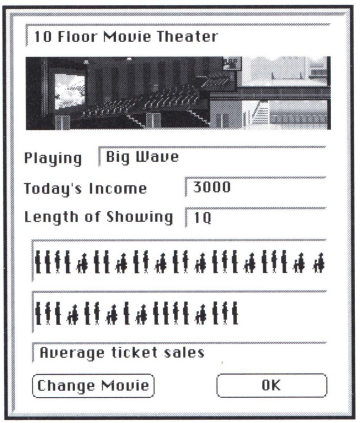
Das Konzept der „lateralen Distanz“ muß als ein strategischer Faktor bei der Anordnung der Treppen, Rolltreppen und Aufzüge betrachtet werden. Die Mieter und Besucher nutzen mit Vorliebe die Einrichtung, die sich gerade in der Nähe befindet, ganz gleich, ob sie zur Arbeit, zum Essen oder nach Hause gehen. Rolltreppen sind besonders beliebt, wenn man's eilig hat. Aufzüge, die schön parat stehen, sind auch nicht zu verachten. Wenn keine dieser Methoden unmittelbar verfügbar ist, sucht man nach Alternativen, aber da stellt sich schon ein Anflug von Streß ein. Lassen Sie die Leute lange herumstehen und warten, werden sie stinksauer, bis sie schließlich irgendwo eine Hintertreppe finden und das Gebäude auf Nimmerwiedersehen verlassen!

Achten Sie darauf, das Wartestockwerk einzelner Aufzugskabinen strategisch einzusetzen. Diese Stockwerke sollten die Verkehrsmuster des Gebäudes widerspiegeln. Wenn Sie einen Stock ausschließlich mit Büros und einen anderen Stock ausschließlich mit Restaurants ausgestattet

haben, dann sollte das Wartestockwerk dasjenige mit den Büros sein, weil hier sehr viel mehr Gedränge entsteht, was Beschwerden und Unzufriedenheit auslösen kann. Wenn ein Schacht sehr viele Kabinen enthält, ist es vermutlich nützlich, mindestens ein Lobby-Wartestockwerk einzurichten, weil hier mit einer Verkehrskonzentration zu rechnen ist.

Stellen Sie Ihre Standardaufzüge während der Morgen-Stoßzeiten auf „Expreß". Auf diese Weise können Sie dafür sorgen, daß die Hotelgäste (die normalerweise abwärts fahren) und die Büroangestellten (die in der Regel nach oben wollen) effizient befördert werden. Dabei kann es natürlich vorkommen, daß eine Reihe von Gästen vergeblich wartet, aber es ist bestimmt besser, einige wenige zu verärgern als eine ganze Menge zu vermiesen. Merken Sie sich die Problemzonen und überlegen Sie, ob es Sinn macht, mehr Kabinen, Treppen oder Rolltreppen einzubauen. Lassen Sie die Expreß-Rolltreppen nicht die Untergeschosse bedienen – das verursacht nur Verzögerungen.

Benutzen Sie die Rolltreppen mit Vorbedacht: Manchmal können sie die Aufzüge ersetzen und geschäftige Stockwerke bedienen. Zwei über Rolltreppen verbundene Geschäftsbereiche können ihre Kunden und ihre Einkünfte teilen. Und die Sim-Bewohner geben immer den Rolltreppen den Vorzug, weil keine Wartezeiten anfallen.



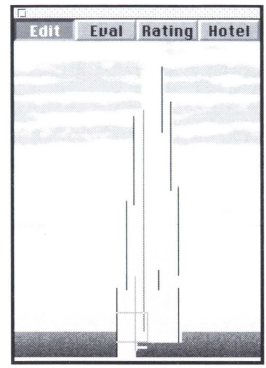
Führen Sie die vielen – und potentiell gewinnbringenden – Kinobesucher in die übrigen Geschäftsbereiche, indem Sie die Rolltreppen und die Läden geschickt plazieren.

Stimmen Sie die Standard- und die Expreß-Aufzüge miteinander ab. Expreß-Aufzüge sind schneller über längere Entfernungen. Richten Sie auf jedem 15. Stock eine „Sky-Lobby" ein, damit die Fahrgäste mühelos umsteigen können. Sie steigen pro Reise immer nur einmal um, manchmal wechseln sie von einem Aufzug auf eine Treppe. Auf Stockwerken ohne Sky-Lobbies wechseln die Passagiere

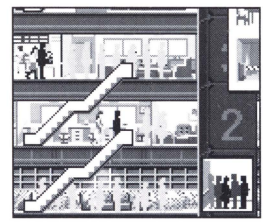
nicht von Aufzügen auf Rolltreppen oder Treppen. Sky-Lobbies laden Leute auch dazu ein, sich nach Einkaufsmöglichkeiten und nach Imbißstätten umzusehen. All diese Überlegungen können sowohl für Ihre Mieter als auch für Sie selbst von Vorteil sein.

Wenn sich in einem Bereich die Beschwerden häufen (gestreßte Mieter, schlechte Plazierung der Transporteinrichtungen, Ungeziefer usw.), bleibt dies natürlich kein Geheimnis, im Gegenteil, die Gerüchte verbreiten sich, die Mieter kündigen, die Leute meiden die Geschäfte und die Gaststätten. Auf Beschwerden sollten Sie immer sofort reagieren, um dafür zu sorgen, daß in Ihrem Turm keine „schlechten" Bereiche entstehen.

Setzen Sie Ihre Mieten sorgfältig fest. Die Mieter bewerten ihre Wohnungen und Büros nach den vier Preisebenen. Mit Mietpreisänderungen ändert sich auch der Streß der Bewohner. Überprüfen Sie die Streß-Niveaus im Karten-Fenster und im Fenster „Einrichtung".



Bereichseinsteilung



Streß!!!

Das „Innenleben" der Simulation

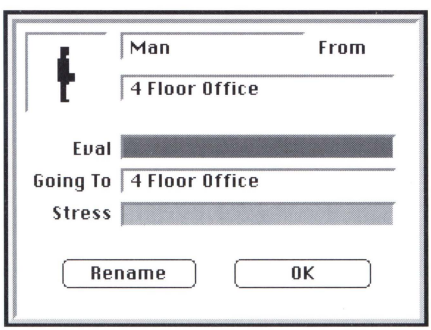
Dieser Abschnitt erläutert einige der technischen Aspekte und gibt Ihnen die Chance, einen Blick „hinter die Kulissen" zu werfen, also z. B. die Berechnungen zu sehen, die das Programm anstellt, um Ereignisse auszulösen und die dynamischen Änderungen aufzuzeichnen. Die im folgenden benutzten Zahlen haben reinen Modellcharakter und dienen dem Verständnis der Zusammenhänge. Es sind nicht etwa die exakten Formeln, die im Programm benutzt werden.

Frames

„Frames" sind eine generierte Zeiteinheit, die von der Taktgeschwindigkeit des jeweiligen Rechners abhängt sowie von der Geschwindigkeit, mit der die Grafiken gezeichnet werden. Dies berücksichtigt die verschiedenen Prozessortypen, statt durchs Band eine Standardsekunde zu verwenden. Eine Spielzeiteinheit besteht aus 300 Zeit- oder Animations-Frames.

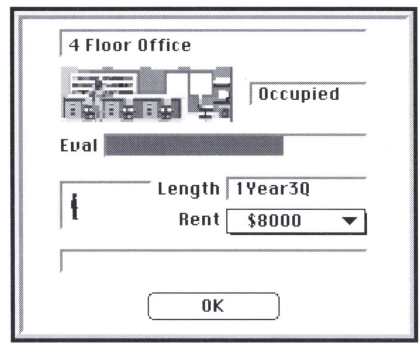
Streß

Streß wird aufgrund der Anzahl von Frames berechnet, die eine Figur benötigt, um von einem Ausgangs- an einen Zielort zu gelangen. Es gibt drei verschiedene Streß-Ebenen, bis zum Maximum von 300. Bei einem Streßfaktor von weniger als 80 ist die Figur schwarz, liegt der Streßfaktor zwischen 80 und 120, ist die Figur rosafarben. Streßebenen zwischen 120 und 300 bewirken, daß die Figur rot wird.



HOTELS/BÜROS

Die Lebensqualität in diesen Einrichtungen hängt vom mittleren Streß der Bewohner ab. Nehmen wir an, die Qualität sei = 300 - (Gesamtstreß/Anzahl Bewohner). Liegt die Qualität höher als 200 (d.h. der mittlere Streß unter 100), ist die Streßbewertung „A", was als blauer Balken dargestellt wird. Die „Reaktion" oder das „Ergebnis" ist, daß unter A-Bedingungen die Bewohner bei der nächsten Ruhepause (spät nachts) einen Freund zum Einziehen bewegen, vorausgesetzt es ist ein Platz frei.



Alles in Ordnung!

Liegt die Qualität zwischen 150 und 200 (d.h. der mittlere Streß liegt unter 150), wird dies mit „B" eingestuft (gelber Balken). Hieraus folgt keine „Reaktion". Die Bewohner sehen auch keinen Anlaß, auszuziehen.

Wenn die Qualität auf weniger als 150 absinkt (mittlerer Streß höher als 150), wird die Einrichtung mit „C" bewertet (roter Balken). Dies hat zur Folge, daß die Bewohner nach Ablauf der nächsten Ruhepause ihre Koffer packen.

RESTAURANTS/SCHNELLIMBISSTÄTTEN

Diese Lokale werden automatisch verwaltet. Ihr Erfolg hängt von Ihrer Verkehrsplanung ab. Sie können auch nicht wieder vermietet werden. Einmal eingerichtet, bleiben sie bestehen, es sei denn, sie werden von einem Bulldozer oder einer anderen Katastrophe vernichtet. Statt einer Bewertung (eines Barometers) haben die Restaurants ihre täglichen Einkünfte (ein Wert, der zusammen mit der Anzahl der Kunden in der Meldungszeile angezeigt wird). Direkt nach der Einrichtung hat ein Restaurant zehn Kunden. Je nach Streßlevel dieser ersten Kunden erhöht oder verringert sich die Gästezahl am nächsten Tag (0 bis 20). (Zur Erinnerung: die hier angegebenen Werte haben reinen Beispielcharakter).

- A-Bewertung: Gäste bringen am folgenden Tag einen Freund mit
- B-Bewertung: Gast kommt am nächsten Tag allein wieder
- C-Bewertung: Gast boykottiert das Restaurant

Die täglichen Besuchszahlen werden wie folgt bewertet:

- Mehr als 25 Gäste: A
- Zwischen 18 und 25: B
- Weniger als 18: C

Die Gästezahl pro Tag ist pro Restaurant auf 40 beschränkt und pro Schnellimbiß auf 30. Diese Einschränkung wurde im Hinblick auf die 3 Bewertungsstufen und zur Verhinderung von Verkehrsstaus definiert.

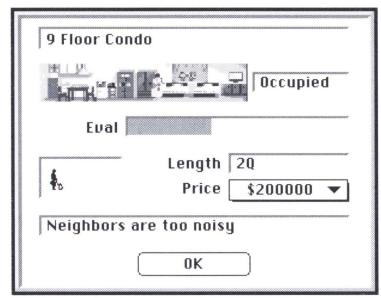
GESCHÄFTE

Diese Räumlichkeiten können Sie auf Quartalsbasis vermieten. Sie funktionieren ganz ähnlich wie die Restaurants, mit einer Ausnahme. Die Mieter ziehen aus, wenn sie ganz und gar unzufrieden sind. Die Bewertungen richten sich nicht nach dem Streß der Mieter, sondern nach der Anzahl der Kunden, die an jedem Tag einkaufen. Ein gerade eingebauter Laden hat zunächst zehn Kunden.

Tägliche Bewertung:

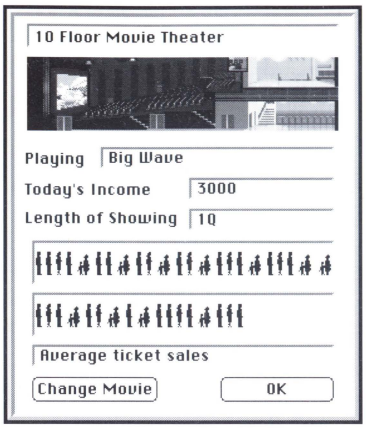
- Mehr als 20 Kunden: A
- Zwischen 15 und 20 Kunden: B
- Wenige als 15 Kunden: C

EIGENTUMSWOHNUNGEN



Diese werden zu einem einmaligen Kaufpreis Eigentum des Besitzers, sie werfen also keine Miete ab. Sie bekommen den Kaufpreis, wenn die Einrichtung in ein aktives Netz übernommen und gekauft wird. Die Besitzer ziehen aus, wenn sie dem Streß nicht gewachsen sind. In diesem Fall müssen Sie den gesamten Kaufpreis zurückerstatten. In diesem Sinne sind Eigentumswohnungen wie ein Darlehen von der Bank: Sie bekommen einen bestimmten Betrag, den Sie zurückzahlen müssen, wenn der Darlehensgeber mit den Bedingungen nicht mehr einverstanden ist.

- A-Bewertung: Die zufriedenen Besitzer von Eigentumswohnungen veranlassen Bekannte dazu, ebenfalls Wohnungen zu kaufen.
- B-Bewertung: Die Besitzer haben keinen Grund zu Reklamationen
- C-Bewertung: Die Besitzer ziehen frustriert aus und verlangen ihr Geld zurück.



KINO

Sie sind natürlich auch der Besitzer des Kinos. Wieviele Karten Sie am Tag verkaufen, hängt vom Filmprogramm ab. Die Zuschauer kommen von oben in das Kino und verlassen es nach unten. Staus können die Verkäufe nachteilig beeinflussen. Nach der Vorstellung neigen die Zuschauer dazu, sich noch ein wenig in den umliegenden Geschäften (bis zu 5 Stockwerke nach oben und nach unten) umzusehen, einzukaufen und vielleicht gar einzukehren. Das Kinopersonal kündigt nicht, auch wenn die Vorstellungen schlecht besetzt sind.

Index

A–G

Animation 32
Ansprechen der Kabinen 41
Aufzüge 15, 18, 3, 32, 39, 41, 53
Aufzug-Fenster 18-19, 39, 61
Aufzug-Zeitplanung 39, 61, 63
Benennen 20, 46
Bev.-Linie 11, 38
Bewertungslinie 20, 45-47
Bewertung-Schalter 36
Bulldozer 23, 49
Büros 16, 54, 65
Eigentumswohnung 55, 67
Einzelhandelsgeschäfte 56
Einzelzimmer 22, 54
Effekte 32
Ereignisse 33, 59-60
Expreß abwärts 18-19
Expreß aufwärts 18-19, 40
Expreß-Aufzüge 36, 40, 42, 51, 54, 62
Expreß-Rolltreppen 62
Fenster „Einrichtung“ 13, 20, 21, 44, 45, 65
Fenster „Finanzen“ 16, 34, 44
Fenster „Konstruktion“ 10-12, 35, 42-43, 47
Feuerwehr rufen 33, 59
Film wechseln-Dialogfeld 48
Finger 5, 50
Geschäfte 67
Grundlagen 28

H–N

Hausverwaltung 22, 57
Hinterground 32
Hotel-Doppelzimer 55
Hotel-Schalter 37
Hotel Suite 55
Info-Fenster 11, 13, 17, 19, 28, 29, 34-35, 38-39, 50
Innenleben der Simulation 64
Karten-Fenster 11, 20, 27, 29, 34, 36-37, 63
Kathedrale 30, 58
Kino 56, 62
Kinobesucher 56
Kino-Fenster 48
Konto 11, 38
Kosten 20
Kosten-Schalter 37
Küchenschaben 36, 57, 63
Länge 45
Leute 32
Lebensqualität 65
Lobby 28, 51
Lobby-Werkzeug 12
Lupe 13, 15, 18, 20, 27, 29, 33, 37, 39, 47, 48, 50
Menü „Ablage“ 31
Menü „Bearbeiten“ 31
Menü „Fenster“ 11, 16, 34
Menü „Optionen“ 17, 32, 59
Menüs 31
Miete 14, 37, 45
Mieterfeld 20
Mieter-Fenster 20-21, 46
Nettoeinkünfte 44
Nachschlageteil 26-68

P–Z

Parkplätze 56
Party-Saal 56
Pause 29
Rampen 57
Recycling Center 57
Regelung der Aufzüge 41
Restaurants 55, 66
Rotes Kreuz 58
Rolltreppen 52, 62
Rundgang 9, 24
Schätze 44, 60
Schnellimbiß 19, 55, 66
Schnellmodus 33
Service-Aufzug 23, 36, 53, 57
Sicherheit 58
Simmieter 32, 37
SimTower-Welt 28

Simulation-Schaltfläche 43
Sky-Lobby 51, 62
Sound 17, 32
Standard-Abfahrt-steuerung 41
Standard-Aufzug 15, 23, 36, 50, 53, 62
Stock 52
Stock-Symbol 52
Stockwerk deaktivieren 42
Stoßzeit 28, 51
Strategien 61-63
Streß 47, 64, 65
Suchen-Schaltfläche 47
Terrorist 59
Tiefe des Turms 28
Treppen 13, 26, 52
Turm 46
Turm-Einrichtungen 29, 65
U-Bahn-Station 57
Vergrößerungsfeld 34
Verkehrsmuster 61
VIP 60
Wartestockwerk 18, 61
Werkzeugleiste 12, 13, 15, 17-18, 20-22, 29, 34, 48-58
Wie man gewinnt 31
Wochentag 10-11, 29, 38-39
Wochenende 29, 38-39
Zeigen-Schaltfläche 43
Zeit 28
Ziel 46

MAXIS

CALEDONIA HOUSE
223 PENTONVILLE ROAD
LONDON GB - N1 9EB
TEL: (00 44) 171 505 1650
FAX: (00 44) 171 505 1600

3051–000–0101–A